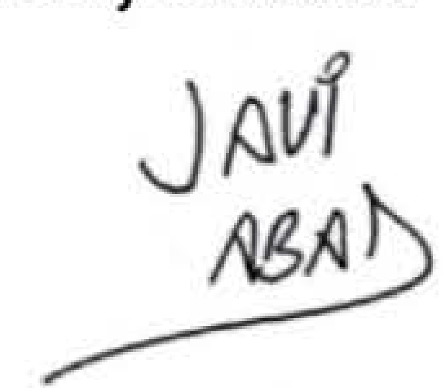
PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA ... FORMATOS
Nº 281
HOBBY CONSOLAS
PUNTUADOS
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
DRAGON AGE INQUISITION
ASSASSIN'S CREED UNITY
FAR CRY 4
PES 2015
PÓSTER DOBLE
•Far Cry 4
•Dragon Age Inquisition
¡PREPARAN SU VUELTA!
ZELDA MAJORA'S MASK
FINAL FANTASY TYPE-0
¡ANÁLISIS EN PS4 Y XBOX ONE!
grand theft auto V
FIVE
Mucho más que un remake
EN PROFUNDIDAD
EVOLVE
¿Serás el cazador o la presa?
DLC
Los 20 pecados capitales
SEGA MEGADRIVE 32X
Historia de un gran error

EDITORIAL

BIENVENIDOS



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

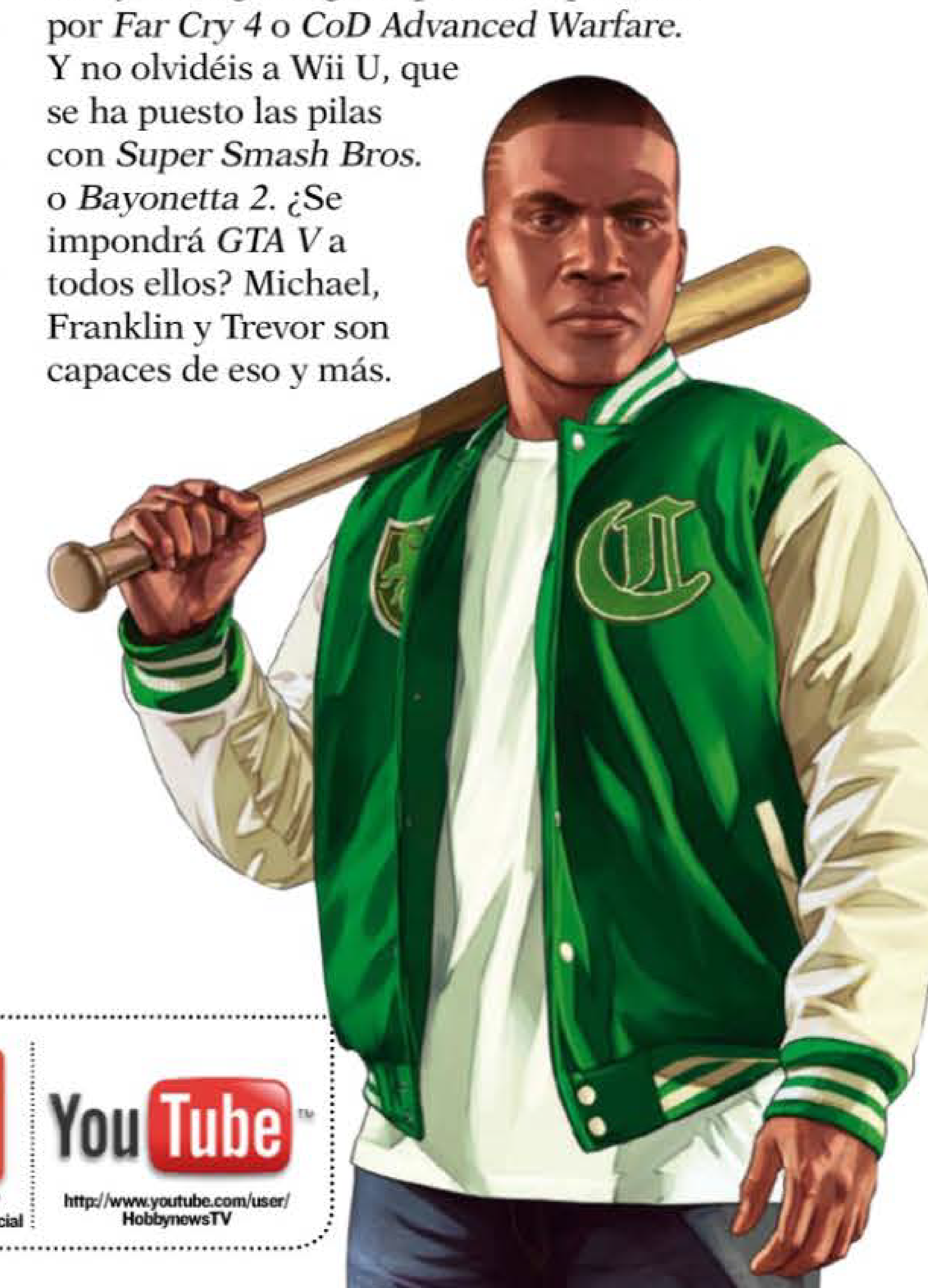


jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Eternos Michael, Franklin y Trevor

La idea de volver a las calles de Los Santos en PS4 o Xbox One, después del torbellino que supuso el lanzamiento de *GTA V* en las consolas "antiguas", puede hacerse cuesta arriba por diversas razones, que van desde la pereza por retomar una aventura ya conocida hasta el mosqueo por pagar a precio de novedad lo que se supone que es un "refrito". Nada que objetar a la primera razón (yo mismo no suelo rejugar un juego o releer un libro, por mucho que me hayan gustado), pero sí hay mucho que decir en el segundo caso, porque si leéis el análisis que firma David unas páginas más adelante, comprenderéis que la versión "next gen" de *GTA V* tiene mejoras a todos los niveles que justifican que hablemos de una nueva experiencia. Y si no jugasteis al original, ni que decir tiene que es una compra muy recomendable para esta Navidad.

Ver cómo funcionan las ventas es una de mis mayores curiosidades. Su resultado nos dará la medida de si las nuevas consolas han cogido por fin velocidad de crucero o todavía hay que esperar a 2015 para verlas despegar. Porque es cierto que este final de año (y en este mismo número) sí que encontramos títulos que lo apuestan todo a la nueva generación, desde *Assassin´s Creed Unity* a *Dragon Age Inquisition*, pasando por *Far Cry 4* o *CoD Advanced Warfare*. Y no olvidéis a Wii U, que se ha puesto las pilas con *Super Smash Bros.* o *Bayonetta 2*. ¿Se impondrá *GTA V* a todos ellos? Michael, Franklin y Trevor son capaces de eso y más.



LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Re-póker de ases. La recta final de año está siendo demoledora para mis horas de sueño, por la cantidad y calidad de los últimos lanzamientos. *Far Cry 4* me tiene enganchadito y Los Santos me llama a voces para que vuelva. De *DA Inquisition* mejor ni hablamos y *Assassin's Creed Unity*, aún con fallos, me atrae por la ambientacíon. Y eso sin hablar aún de *CODAW*...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Re-haciendo Historia. Entiendo las quejas de muchos usuarios con la cantidad de "remakes" que han acompañado a PS4 y Xbox One durante los primeros meses de vida. Pero el caso de *GTA V* demuestra que, con dedicación, un "remake" puede convertirse en una nueva experiencia, que merezca la pena repetir, incluso si ya jugamos al original. Bien por Rockstar.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

La invasión de los remasters vivientes. Muchos de vosotros os quejáis del tema: muchos de los grandes lanzamientos de esta campaña son versiones suprvitaminadas de juegos de PS3-360. *GTA V* o *Halo Master Chief Collection* son los ejemplos del mes. ¿Es una costumbre irritante? Hombre, cuando los juegos son tan buenos, duele menos...


amiibo × SUPER SMASH BROS.
TUS PERSONAJES PREFERIDOS
DE NINTENDO
COBRAN VIDA
12
www.pegi.info
amiibo.nintendo.es
/WiiUES • @Nintendoes • YouTube /nintendoes
Wii U

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 281

PÁGINA 42 NOVEDAD

GRAND THEFT AUTO V

La aventura de Rockstar arrasó en la pasada generación y ahora llega a PS4 y XO. Junto a ella analizamos todos los bombazos del final de año.



MÁS NOVEDADES



PÁGINA 94 REPORTAJE

20 PECADOS DEL DLC

Los contenidos descargables a menudo han sido motivo de polémica. ¿Se lo tienen merecido?

PÁGINA 116 PREESTRENO

THE CREW

Nos ponemos al volante de este "racer" para disfrutar el lado social de sus carreras.



PÁGINA 34 REPORTAJE

EVOLVE

¿Cazador o presa? Probamos los dos bandos del combate.



PÁGINA 98 REPORTAJE

SEGA 32X

Recordamos el malogrado add-on de Mega Drive, una apuesta que nunca llegó a buen puerto.



¿AÚN NO SA[...] PORTÁTIL TIENES [...] JUEGOS TODO[...]

Notas de Hobbyc[...]





Super Smash Bros. for 3DS

VALORACIÓN

Si eligiéramos un imprescindible entre el gran catálogo de 3DS, sería este. Por su jugabilidad, por sus personajes, por sus contenidos y, en definitiva, por su magia, supone uno de los mayores logros jamás llevados a cabo en una consola portátil.

LO MEJOR

Excelente jugabilidad. Gran fluidez. Amplísimos contenidos. Los mejores personajes de la historia.



Profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney

VALORACIÓN

Largo, apasionante, bien hilado y con muy buenos ingredientes. Es recomendable para todos, aunque aún no conozcáis las dos sagas, y pasará a la historia como uno de los mejores crossovers del mundo de los videojuegos.

LO MEJOR

Excelente jugabilidad. Gran fluidez. Amplísimos contenidos. Los mejores personajes de la historia.



Fantasy Life

VALORACIÓN

Es uno de los juegos más completos, variados y con mejores ideas que hemos visto este año en 3DS. Perfecto para chavales que se inician en el rol, y muy agradable para los que amamos el género y pueda apetecernos algo diferente y más ligero.

LO MEJOR

El sistema de oficios. Gran sensación de libertad y variedad de posibilidades.



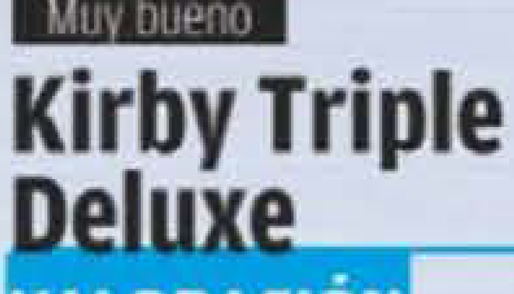
Inazuma Eleven Go

VALORACIÓN

El primer Inazuma Eleven diseñado específicamente para 3DS ha logrado ser lo que esperábamos: un juego que mantiene la esencia y al mismo tiempo transmite ser algo nuevo y fresco.

LO MEJOR

Los espíritus guerreros. El juego cumple como renovación de la saga.



Kirby Triple Deluxe

VALORACIÓN

Kirby nos brinda uno de sus menús más frescos, variados y visualmente ricos de la saga. Aunque resulte fácil de digerir, su dirección artística, variedad de niveles y factor coleccionista lo convierten en plato de muy buen gusto.

LO MEJOR

Excelente jugabilidad. Gran fluidez. Amplísimos contenidos. Los mejores personajes de la historia.

BES EN QUÉ S LOS MEJORES OS LOS AÑOS?

onsolas.com

88 Muy bueno

Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa

ANÁLISIS EN EL PRÓXIMO NÚMERO

La aventura Pokémon de tu vida se hace realidad. Con sus megaevoluciones, su ticket EON y el nivel de expectación más alto que se recuerda.
Disfrútalo más aún con los nuevos packs de 2DS transparentes de colores rojo y azul.

Tomodachi Life

VALORACIÓN

Un juego con muchos encantos que utiliza la figura de los Miis mejor que nunca.
El foco de la diversión son las relaciones sociales, y eso es refrescante.

LO MEJOR

Jugar en pequeñas dosis, futuro prometedor, su humor surrealista, la personalización de los Miis.

Y muy pronto en 2015...


Zelda Majora's Mask

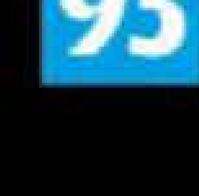

Code Name Steam


Monster Hunter 4

Y tienes más de 150 juegos en tu tienda para elegir


96


94



93


93




92


92



91



90



90



85

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

La cosa va de rostros este mes. Algunos desaparecen, otros se llenan de vello y otros se vuelven abstractos. ¿Quién dijo que no hay arte en los videojuegos?



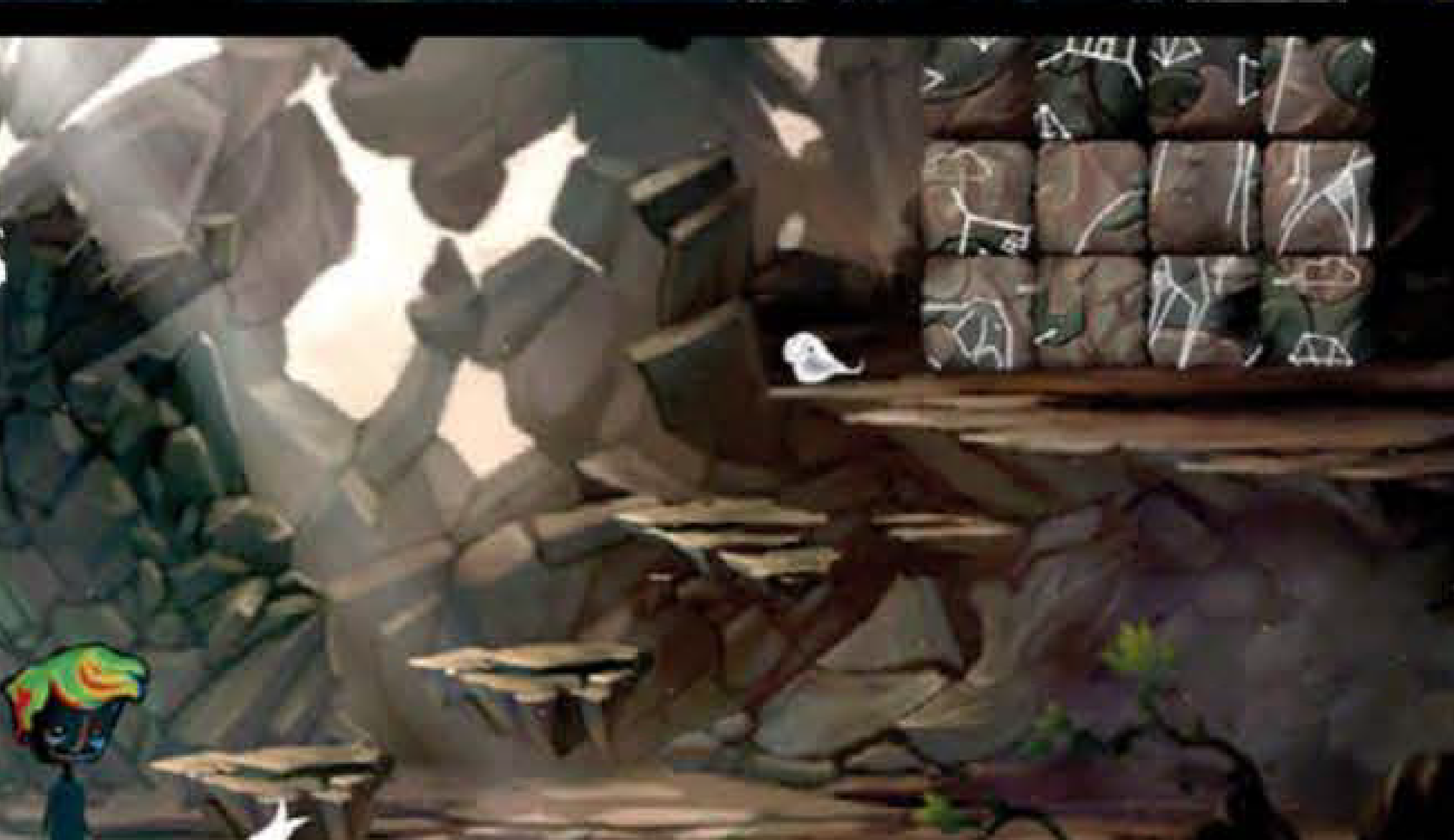
HAY MIRADAS QUE MATAN

De esta guisa se han encontrado algunos usuarios a los personajes de *Assassin's Creed Unity*. Estos días está habiendo bastante polémica en Internet por la abundancia de errores que hay en el juego, fruto de una ineficaz optimización. Parece que estas "apariciones" son un tanto aleatorias (nosotros no las sufrimos), pero no nos negaréis que dan su "cosilla"...









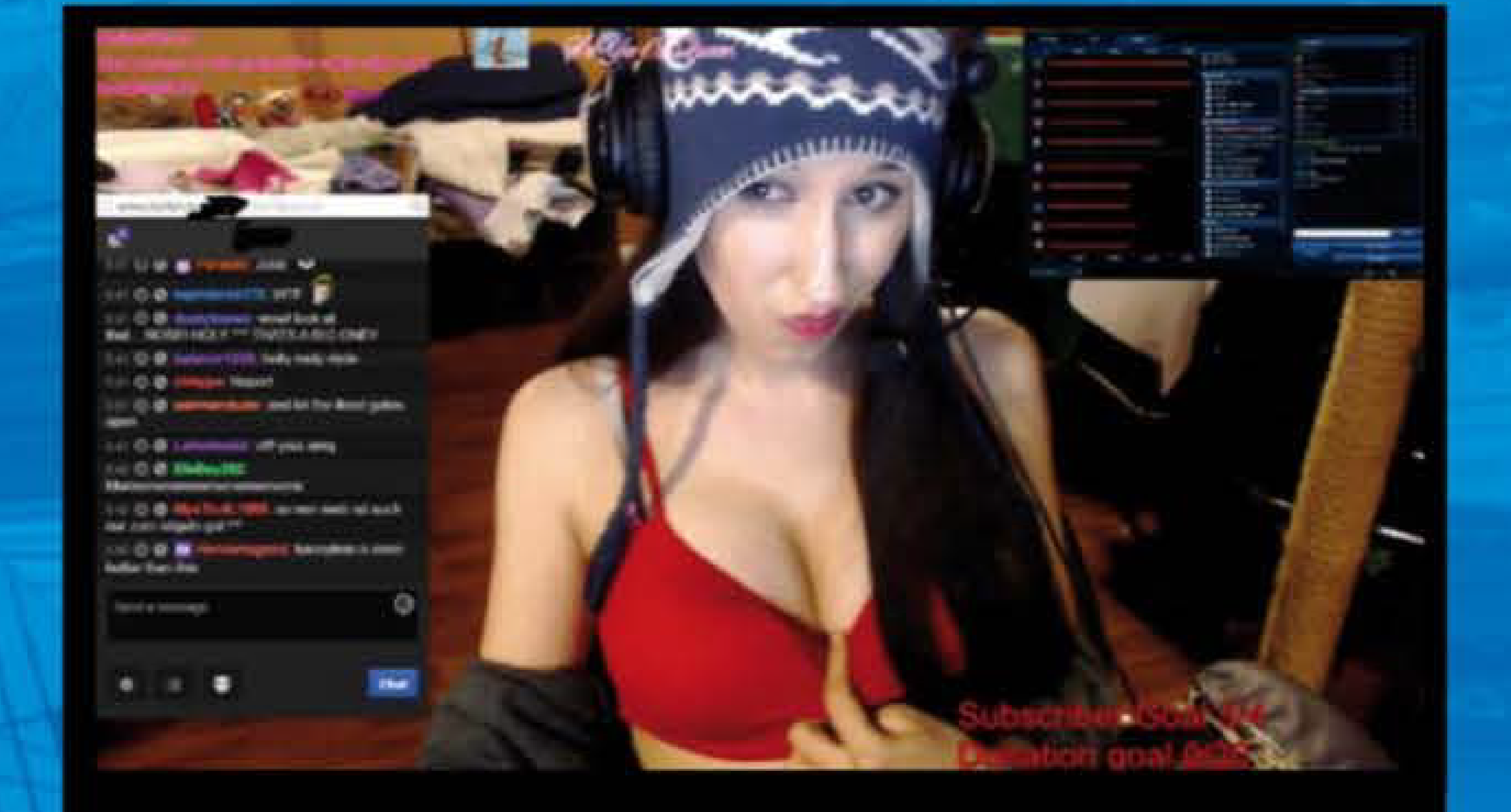
"DISEN" QUE SE CREA ARTE EN EL THYSSEN

La próxima aventura gráfica que está creando PlayStation España se llama *Nubla* y se está concibiendo en colaboración con el museo Thyssen. Alumnos de ESNE le dan forma a partir de la estética del propio museo y de los cuadros que allí se exhiben. Como veis, su estética es muy peculiar... Llegará a PS Store en enero de 2015.



SE TOMA EL JUEGO A PECHO

Breast Touching Simulator es exactamente lo que dice su nombre, un simulador de tocar los pechos... femeninos, como se veía venir. El invento será compatible con Oculus Rift y vendrá con su propio "periférico-busto". Damas y caballeros, ¡la polémica está servida!



CANALES Y CANALILLOS

Nueva polémica al canto: la poderosa Twitch (un servicio parecido a Youtube) ha prohibido que los usuarios que transmitan sus partidas se muestren en sus canales con ropa "indecorosa". Nada de enseñar más carne de la cuenta. ¿Medida decorosa o censura?





¡A MOVER EL BIGOTE!

La iniciativa Movember invita a que los hombres de todo el mundo se dejen bigote en noviembre para ayudar en la investigación del cáncer de próstata y testicular. En PlayStation han querido colaborar plantando un señor mostacho a personajes como Sackboy o Ellie... ¡y se lo ham quitado a Sir Galahad, de *The Order 1886*! Y vosotros, ¿vais a demostrar lo "vellos" que sois?



La imagen

El espartano Jorge Lorenzo se alista en la guerra del futuro

Jorge Lorenzo, tetracampeón del mundo de motociclismo (dos veces en MotoGP y otras dos en 250cc) llevó un casco especial en el Gran Premio de la Comunidad Valenciana, coincidiendo con el lanzamiento de *Call of Duty Advanced Warfare*. Era la segunda vez que el balear usaba un casco con motivos de la saga, pues ya lo hizo con *Ghosts* en 2013.

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO





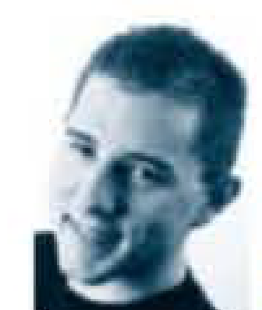
CUENTAN QUE UN DÍA KILIAN RECORRIÓ EL MUNDO CON SU SKATE
No hace falta ser muy conocido para hacer cosas increíbles
Kilian no tiene millones de seguidores en Twitter, ni tampoco en el resto de sus redes sociales, pero sí una tabla con la que hace cosas extraordinarias. Cosas de esas que emocionan al mundo, y que demuestran que no hace falta ser muy conocido para hacer cosas tan increíbles como las que hace el nuevo Energy Phone Pro.
Conoce a Kilian Martin y el Nuevo Energy Phone Pro en:
hacencosasincreibles.com
12:40
Libre
249€ PVPr
8 NÚCLEOS
13 Mpx CÁMARA TRASERA
SELFIE SYSTEM
ENERGY SISTEM
technology with heart
OCTA CORE · 5" IPS FULL HD · 13 Mpx AUTO-FOCUS CÁMARA TRASERA · 5 Mpx FOV 88º CÁMARA DELANTERA · NFC · BLUETOOTH 4.0 · DUAL SIM
De venta en: Carrefour

LA POLÉMICA

¿Es la optimización de AC Unity tan mala como dicen algunos?







Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

El riesgo de querer abarcar más y más

Assassin's Creed es una de las mejores sagas de la última década, pero molesta que se le haya aplicado el nocivo tratamiento de hacerla anual. No sólo se pierde la capacidad de sorpresa, sino que puede suceder lo que ha pasado con *Unity*. La resolución y el "frame rate" no son factores que me importen mucho, pero hay unos límites, y las ralentizaciones que he sufrido al jugarlo son salvajes (por no hablar del "popping" poblacional y los "bugs"). Ojalá esto sea un toque de atención y la saga pase a tener lanzamientos y, sobre todo, desarrollos más espaciados y concienzudos.

No

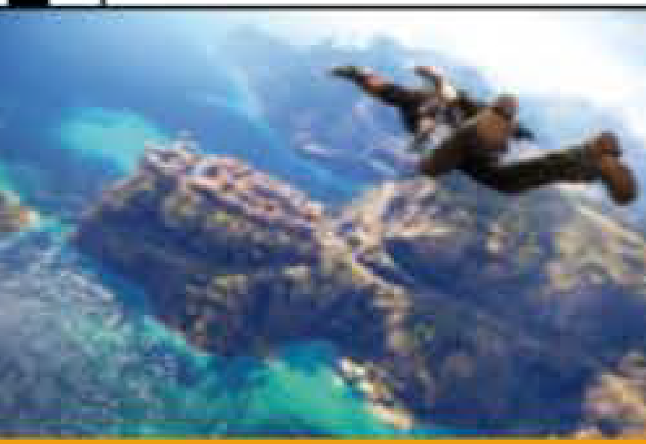


Daniel Quesada
Jefe de sección de Hobby Consolas

A alguien le tenía que tocar la china

No defenderé que *Unity* esté bien optimizado, porque está claro que no es el caso. Pero creo que ha pagado el pato de un malestar acumulado, porque el tema de los bajones de "frame rate" y los bugs se está convirtiendo en costumbre: *Skyrim* o *Red Dead Redemption* eran juegazos, pero también sopas de "bugs". Si sumamos a eso la mala prensa (en buena medida, justificada) de los últimos lanzamientos de Ubi, se entiende lo sucedido. Ahora, la percepción de que el juego está dando fallos constantes a todos los usuarios y de que es injugable me parece desproporcionada.

SUBEN



→ **JUST CAUSE 3,** que ya está en desarrollo por parte de Avalanche. El estudio sueco también está con *Mad Max*, pero no se sabe nada nuevo de él.



→ **NAUGHTY DOG** está ya trabajando en un nuevo título, según Jason Paul, uno de sus integrantes. No se conoce si será una nueva IP o alguna secuela.



→ **LOS PACKS DE PS4 Y ONE** para esta Navidad, que ofrecen las consolas con interesantes títulos por 400 euros e incluso menos, según la tienda.

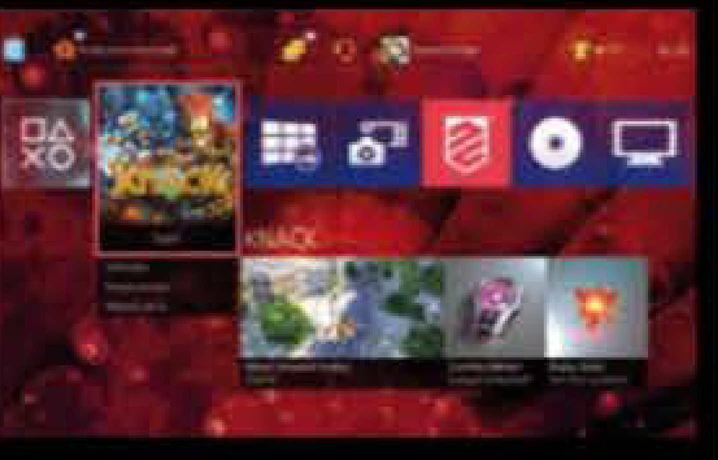


→ **OVERWATCH,** el nuevo título que está desarrollando Blizzard. Será un shooter por equipos, con clases muy diferenciadas entre sí.

BAJAN



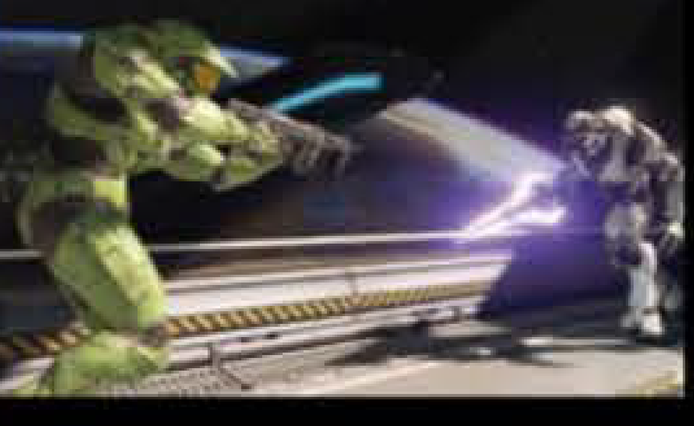
→ **LOS RETRASOS** de *Bloodborne* y *Project CARS*, que se van hasta finales de marzo, aunque se agradece el interés por eliminar cualquier fallo.



→ **LA ACTUALIZACIÓN 2.0 DE PS4,** que supuso un quebradero de cabeza para numerosos usuarios. Se supone que Sony ya ha arreglado los problemas.



→ **SONIC BOOM,** que ha confirmado los peores presagios. Sega debería pensar qué quiere hacer con su mascota, que pasa por un importante bache.



→ **LOS SERVIDORES** de muchos juegos: el online de *Halo*, *PES 2015*, *DriveClub* o *NBA 2K15* ha dado muchos problemas.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Mark Darrah
Productor de *Dragon Age Inquisition*

"*Skyrim* supuso un gran cambio en los RPG. A mucha gente le permite tener expectativas distintas sobre la exploración."



Masahiro Sakurai
Creador de *Super Smash Bros*

"Hacer un juego como *Smash Bros* pasa factura. Ha destruido parte de la vida privada de cada uno de los desarrolladores."



Shigeru Miyamoto
Creador de *Super Mario Bros*

"Un juego es una experiencia única. Sientes que estás dentro del mundo, algo que no sucede en el cine o la literatura."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



➔ El reportaje que le dedicasteis a Dreamcast por su decimoquinto aniversario. Parecía que aún estaba entre nosotros y que nunca se fue.
Esa maravilla merecería un reportaje al mes. Su muerte prematura es lo más injusto que ha habido en la industria. Aun así, siempre quedará su legado, creado en apenas dos años: *Shenmue, Jet Set Radio, Ikaruga, Skies of Arcadia, Soul Calibur, Phantasy Star Online, Virtua Tennis, Sonic Adventure, MSR, Crazy Taxi...*

➔ La remontada de Nintendo en este final de año. No estaba muerta, sino de parranda.
Sí, por fin nos ha recordado a todos por qué es "la Gran N".

➔ Jugar a *Alien Isolation* con pulsómetro y ver que llegas a 152 pulsaciones por minuto...
Esto nos recuerda aquella intentona de Nintendo con el estrambótico Vitality Sensor...

➔ El parecido de Talion con el actor Jordi Mollá. La Tierra Media es un poco española.
Sí, y no sólo por eso. Sus huestes de orcos amantes de la rapiña se tienen también un aire a ciertos políticos patrios.

➔ Vestirse de Aiden Pearce en Halloween: ropa sencilla y, además, no pasé nada de frío.
De hecho, seguro que te asaste como una gamba con gabardina, pero... ¿y el miedo?

➔ Juegos retro como *Shovel Knight*, que ha cavado un hueco en mi corazón.
Sí, el boom de los indies ha resucitado el estilo retro, lo cual es digno de aplauso.

➔ Que vuelva el terror. Así no puedo dormir y releo Hobby Consolas antiguas para recordar los buenos tiempos.
Ay, la nostalgia, qué gran parte de nuestras vidas, ¿verdad?



➔ Ver a Pagan Min en pleno Himalaya sólo con una americana de color rosa. Ya nos da pistas de lo duro que será.

Para llevar una vestimenta tan chillona y un peinado tan estrafalario, está claro que hay que ser un tipo muy fuerte mentalmente, de ésos a los que les es indiferente el qué dirán. Por si acaso, mejor no reírse mucho de sus pintas...

NO MOLA



➔ Que la considerable longitud de las orejas de Link no se deba a la raza a la que pertenece, sino a los tirones de orejas que le daba su madre de pequeño. A saber qué fechorías haría el muy granuja en Hyrule.
Puede ser, aunque no se le ve muy revoltoso al muchacho como para que su progenitora le hiciera tal ejercicio elástico. A ver en qué estado tiene las orejas cuando le veamos en Wii U y otra vez en 3DS.

➔ Que relancen títulos como *GTA V* o *Sleeping Dogs*, en vez de *GTA IV* o *Saints Row 2*.
El lifting de esos juegos lleva más trabajo del que precisa un título reciente en lo técnico...

➔ Que *Kingdom Hearts 2.5 HD* no esté doblado, cuando el original sí que lo estaba.
Va a ser una pérdida sensible. Hasta Mickey estará tristón.

➔ Que saquen un juego y, en una semana, ya haya un DLC.
Si los usuarios no tragáramos con ello, igual pasaba la moda.

➔ Los zombis de *Advanced Warfare*, que serán de pago.
Lo mismo: si nadie tragara sapos y culebras, a lo mejor vendrían "gratis" a la próxima.

➔ Que, tras pasarme *Metro Redux*, no quiera salir del metro sin máscara ni armas.
El metro, el de Madrid en especial, da más miedo cada día. Toda precaución es poca.

➔ El brazo "prostético" de Kagotani del mes pasado.
¿En qué estaría pensando?

➔ Que lancen tanto juegazo. ¿De dónde sacaré tiempo para la familia y los amigos?
Convendría hacer una agenda para tenerlo todo bajo control.



➔ Que ya hayan salido 1885 entregas de *The Order* y yo no me haya enterado de su existencia hasta la 1886.

El tema de los templarios viene de lejos, sí. Aunque ahora nos la vendan como una nueva IP, lo cierto es que ha habido entregas desde la Edad Media. Para tener tantos años, lo cierto es que la saga se sigue sintiendo bastante fresca...

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
200.000 EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
50.000 EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Cuántos juegos vas a comprar en Navidad?

Llega el momento con más compras del año, pero... ¿están preparados nuestros bolsillos? Veamos cuántos juegos tenéis pensado comprar.





1 Un solo juego 34%

Parece que la cosa no está para muchas bromas. La opción más votada en nuestro Facebook ha sido ésta, seguida muy de cerca por los que declaran que... ¡no van a comprar ningún juego en estas fechas! A algo más de distancia se quedan los que comprarán dos juegos... Y ojo, que un digno 10 por ciento declara que se comprará cuatro juegos o más. ¡Chavales, qué espléndidos estáis! ¡Ay, quién dispusiera de tiempo suficiente para poder jugarlos todos!

2 Ningún juego....................33%
3 Dos juegos..............................20%
4 Más de tres juegos...............10%
5 Tres juegos.............................. 3%



Juegos lanzados sin pulir

Lords of the Fallen

El título "a lo *Dark Souls*" nos ha dejado un buen sabor de boca, pero también es cierto que ha venido acompañado por una buena ración de bugs y bajones de frame rate. En particular, la versión para PC era especialmente inestable, pero por suerte ya se ha lanzado un parche (de 5 gigas, nada menos) para solucionar la mayoría de estos "baches". ¡De hecho, a estas alturas ya ha salido un parche 1.1!



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Anxo Lage

Jesús Gonzalo

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Cómo será la cara del Jefe Maestro debajo del casco?



Antonio Rubio
“Tras ese casco se oculta el rostro de Julio Iglesias... Y lo sabes.”

Víctor Giner
“Es la Pechotes, que lleva desde el primer *Halo* buscando al pequeño Nicolás.”

Paco Fernández
“Es Yen, del Teléfono Rojo. Por eso no se sabe qué aspecto tiene.”

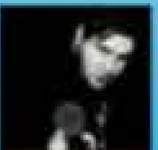
Roberto Carlos MP
“Es Cañita Brava. Se ha vestido así para cobrar las 5000 ptas. de whisky.”

Anthony Guzmán
“Cicatrices, arrugas y unos ojos muy sensuales.”

LO MEJOR DEL TIMELINE



Pepe Arrocha (Facebook)
“El maldito *The Last of Us* ha conseguido que nada me impresione a nivel técnico en la nueva generación. Espero que sólo de momento...”



Jaime Caravaca (Facebook)
“Wii U comienza a convertirse en el Podemos de las consolas. Gracias a sus títulos, empieza a hacer cosquillas al bipartidismo PS4-One.”



Álvaro Domínguez (Facebook)
“*Bayonetta 2* es una verdadera obra maestra: el sistema de combate es una maravilla, el nivel artístico está por las nubes, la BSO es épica...”

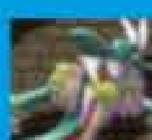


Gamergold (hc.com)
“El retraso de *Bloodborne* no es una mala noticia para PS4. Malo era que saliera en febrero, a la vez que *The Order 1886* y *The Witcher 3*.”



Daniel_Pacheco (Web)
“En el DLC de *Mario Kart 8*, me ha gustado el detalle de las rupias en sustitución de las monedas en el circuito inspirado en *Zelda*.”

Samusaran (Web)
“Parece ser que *Sonic Boom* tiene bastantes 'bugs'. De momento, las dos entregas del erizo azul en Wii U dejan bastante que desear.”



Mask_DeMasque (Web)
“Qué pintaza *Smash Bros* en Wii U. Las partidas a ocho van a ser una locura. Los que se dedicaban a huir y cubrirse lo van a tener imposible.”



Franky_music (Web)
“Buf, se me junta todo este mes. Me voy a quedar más seco que la mojama de aquí a Navidad. Menos mal que hay paga extra en diciembre.”



Nintendero_Valiente (Web)
“Si los jugadores de ahora se comprasen una NES, una Megadrive o una SNES, entenderían lo que significa jugar a un videojuego.”



Customdynamo (Web)
“*Project CARS* va a llegar, va a ver y va a vencer. Viene a ponerles las pilas a un estancado *Gran Turismo* y a un incompleto *Forza Motorsport*.”



Leovanifer (Web)
“El anuncio de *Majora's Mask 3D* me ha devuelto esa ilusión perdida que tenía a diario esperando a que sacaran ciertos juegos de SNES.”



RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo

Éxito (de público) en Madrid Games Week. Y el dilema retraso vs calidad

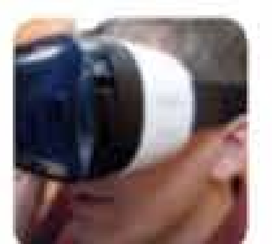
A quién seguir



Naughty Dog
Anuncio de un "enorme" proyecto en Twitter con el hastag #ND30.



Destiny 2
Tras el éxito del primer juego, Activision confirma que ya está con la 2ª parte.



Gear VR
El headset de Realidad Virtual de Samsung saldrá en diciembre 200$.

Tendencias

Amiibo
GTAV
MajorasMask3D
#Halo5
TheOrder1886
#Vengadores2
Interestellar
#GuardianesGalaxia2

Madrid Games Week



55000@MGW

Según la organización, más de 55.000 personas asistieron a la feria de videojuegos que se celebró del 16 al 19 de octubre en Madrid. Un sensible incremento respecto al año pasado.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



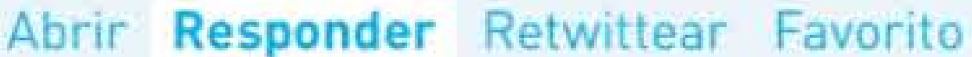
Una cifra que debe ser considerada un éxito. Y el simple hecho de tener una feria también lo es. Pero sigue habiendo lunares: compañías que no han estado, escasez de puestos de juego... Hay margen de mejora.

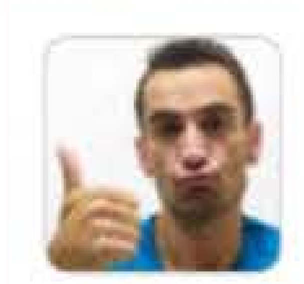


Desarrollo_eventos@manu_delcampo

La presencia de Gamelab, de multitud de pequeños grupos de desarrollo o los PS Awards aportaron frescura. Así como los concursos de Cosplay, Karaoke y otras competiciones.

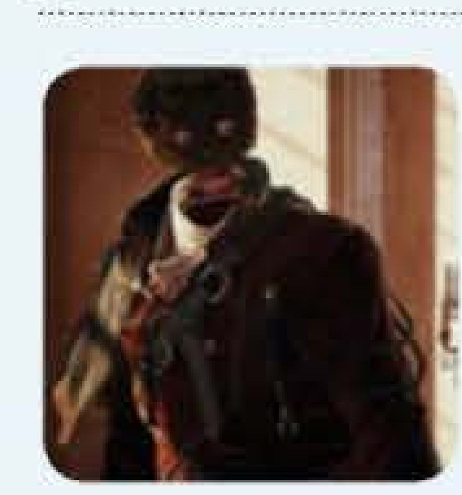
Abrir **Responder** Retwittear Favorito





Que el protagonismo recaiga en desarrolladores independientes y en los propios usuarios es la mejor noticia, una idea por la que apostar. Y, cómo no, gracias de corazón a los que visitasteis nuestro stand.

¿Calidad o retraso?



ACUnity@Lionel_Raynaud

El vicepresidente creativo de Ubisoft, ante las críticas por algunos fallos, ha afirmado que para próximas ediciones tratarán de tener más tiempo para lograr un mejor acabado.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Entiendo que una compañía necesita lanzar juegos para mantener el negocio y, seamos honestos, somos los primeros en cabrearnos si se retrasa un juego. Hay que conseguir un delicado equilibrio.



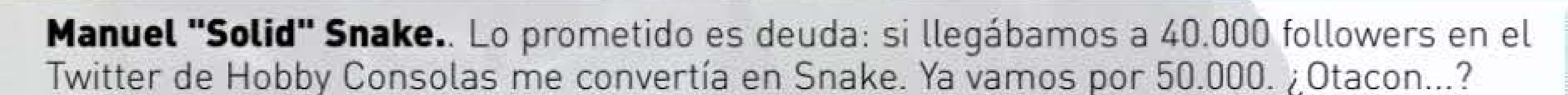
retrasos@Phil_Spencer

El responsable de Xbox adelanta que quizá haya títulos que no lleguen a tiempo en 2015. Otros retrasos han sido *Evolve*, *Bloodborne* o *DriveClub*, que llevó a Yoshida a disculparse.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



La otra cara de la moneda. Los propios desarrolladores reconocen muchas veces que el retraso les permitió hacer un juego mejor. La combinación entre negocio, calidad y presión de los usuarios no es fácil.



Manuel "Solid" Snake.. Lo prometido es deuda: si llegábamos a 40.000 followers en el Twitter de Hobby Consolas me convertía en Snake. Ya vamos por 50.000. ¿Otacon...?

Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo


¿QUÉ MISTERIOS ESCONDE LA TORRE DE TESLA?
TESLAGRAD
PS4
TESLAGRAD
SOEDESCO
12
www.pegi.info
PS4
PS3
Wii U
PS VITA
PC DVD
SOEDESCO
avance
www.avancediscos.com

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE

DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	FIFA 15	PS3	1	2
2	FIFA 15	PS4	2	2
3	Super Smash Bros	3DS	-	1
4	Sombras de Mordor	PS4	-	1
5	FIFA 15	360	5	2
6	Minecraft	PS3	8	6
7	Minecraft	PS4	-	1
8	NBA 2K15	PS4	-	1
9	NBA 2K15	PS3	-	1
10	The Evil Within	PS4	-	1





Super Smash Bros
El "crossover" de lucha de Nintendo está siendo un éxito mundial, con más de tres millones vendidos en total. A esa cifra de 3DS, habrá que sumar lo que obtenga la versión de Wii U, que se pone a la venta el 28 de noviembre.

FIFA 15
El filón del fútbol en España no tiene parangón. La versión del juego de EA para PS3 ha superado las 130.000 copias, y la de PS4 está también cerca de las 100.000.

Por plataformas

PS3
1 FIFA 15
2 Minecraft
3 NBA 2K15
4 Call of Duty Ghosts
5 Destiny

XBOX 360
1 FIFA 15
2 Minecraft
3 Forza Horizon 2
4 NBA 2K15
5 Call of Duty Ghosts

PS4
1 FIFA 15
2 Sombras de Mordor
3 Minecraft
4 NBA 2K15
5 The Evil Within

XBOX ONE
1 Forza Horizon 2
2 Sombras de Mordor
3 FIFA 15
4 Destiny
5 NBA 2K15

Wii U
1 Bayonetta 1+2
2 Hyrule Warriors
3 Skylanders Trap Team
4 Mario Kart 8
5 Super Mario 3D World

3DS
1 Super Smash Bros
2 Tomodachi Life
3 Fantasy Life
4 FIFA 15
5 Animal Crossing New L.

PS VITA
1 FIFA 15
2 Freedom Wars
3 Invizimals: Resistencia
4 Killzone Mercenary
5 Invizimals: La alianza

PC
1 Los Sims 4
2 FIFA 15
3 NBA 2K15
4 Sombras de Mordor
5 Civilization V Beyond...

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 27 de octubre al 2 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Monster Hunter 4 Ultimate 3DS
2 Youkai Watch 2 Ganso / Honke 3DS
3 Super Smash Bros 3DS
4 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2014 PS3
5 The Evil Within PS3
6 Borderlands: The Pre-Sequel PS3
7 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2014 PS Vita
8 Onechanbara Z2: Chaos PS4
9 Tales of the World: Reve Unitia 3DS
10 Gakuen K: Wonderful School Days PSP



Monster Hunter 4 Ultimate. Si la edición estándar del juego de Capcom vendió 3,42 millones, esta revisión ampliada ya va por los 2 millones en un mes.

En EE.UU.

Del 26 de octubre al 1 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Sunset Overdrive Xbox One
2 Super Smash Bros 3DS
3 WWE 2K15 Xbox 360
4 WWE 2K15 PS3
5 Minecraft Xbox 360
6 NBA 2K15 PS4
7 NBA 2K15 Xbox 360
8 Freedom Wars PS Vita
9 Minecraft PS4
10 Minecraft PS3

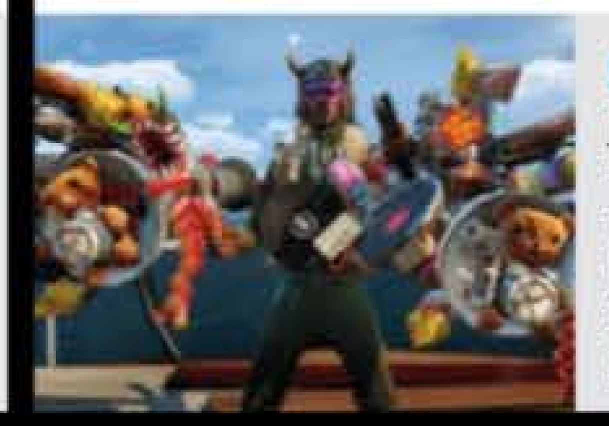


WWE 2K15. La lucha libre es un espectáculo en toda su dimensión, y los espectadores de Estados Unidos son sus fans más apasionados, sin ninguna duda.

En Gran Bretaña

Del 26 de octubre al 1 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Sunset Overdrive Xbox One
2 FIFA 15 PS4
3 FIFA 15 Xbox 360
4 FIFA 15 Xbox One
5 Minecraft PS4
6 FIFA 15 PS3
7 Forza Horizon 2 Xbox One
8 WWE 2K15 Xbox 360
9 Minecraft Xbox 360
10 The Evil Within Xbox One



Sunset Overdrive. El juego de Insomniac ha sido bien acogido en los mercados de habla inglesa, que es donde mejor se ha posicionado Xbox One.

La cifra

7.900.000

es la cantidad de **suscriptores de PS Plus** que hay en todo el mundo, según Sony.


ABURRIDO DE TANTO
CÓDIGO
HAZ DE TU
PROFESIÓN
UN
JUEGO
CEV
CURSO DE
VIDEOJUEGOS
PARA INFORMÁTICOS
PROGRAMA ESPECIALIZADO DE REORIENTACIÓN PROFESIONAL HACIA LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO DIRIGIDO A TITULADOS Y PROFESIONALES DE LA INFORMÁTICA
Con progresión académica
PLAN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS DEL SECTOR
Sólo en 6 MESES
INFÓRMATE EN
PASATEALVIDEOJUEGO.COM
CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
En Madrid:
c/ Gaztambide, 65 - Tel. 91 550 29 60 - Metro Islas Filipinas y Moncloa
En Barcelona:
c/ Alpens, 19 - Tel. 93 176 23 43 - Metro Plaça de Sants y Sants Estació
Centro de Formación Profesional de Grado Superior homologado por
Consejería de Educación Comunidad de Madrid
PEARSON
BTEC
Centro colaborador
Universidad Europea



ENTREVISTA DESTINY

Charlamos de Destiny con el jefazo de Bungie

Hablamos con Harold Ryan, el presidente de Bungie, sobre su última obra, su relación con Microsoft y *The Dark Below*, el primer DLC de *Destiny*.

¿Qué nos puedes contar sobre *The Dark Below*, el primer DLC de *Destiny*?

Pues mucho. Que saldrá en próximo 9 de diciembre, que llegará con nuevas armas, armaduras y equipo legendario y excepcional. Aumentaremos el máximo nivel a 32. En la torre habrá un nueva vendedora, Eris, que nos advertirá de que la colmena está tratando de invocar a Crota, un dios que puede arrasar con los guardianes. Ella será la que nos encargue las nuevas misiones de historia. También tendrá 3 nuevos mapas para el Crisol: *Pantheon* será un mapa pasillero de ambientación Vex; *The Cauldron* será el más pequeño de todos, diseñado para los combates cuerpo a cuerpo y en distancias cortas, mientras que *Skyshock* será el más grande y estará más orientado al uso de vehículos. Y más, un nuevo asalto cooperativo y una nueva incursión para 6 jugadores. Además, en consolas Sony habrá un nuevo asalto y un arma legendaria exclusivas.

Estas zonas del DLC, ¿son solo las que unos jugadores descubrieron por error?

No, esos jugadores descubrieron parte de la geometría que será reutilizada en *The Dark Below*. El mapa será más grande pero, para evitar largos tiempos de descarga, decidimos incluir algo de lo que teníamos hecho para aligerar esa espera. Definitivamente, habrá una gran cantidad de nuevo contenido.

Con una puntuación media de 76 en Metacritic, ¿crees que *Destiny* ha sido víctima de su propio "hype"? ¿Crees que fomentasteis eso desde Bungie?

Hay muchas razones para esa puntuación. Lo primero es que es un juego diferente y muchos críticos tuvieron experiencias de juego diferentes. Algo que he sabido en otras entrevistas es que muchos de los que hicieron críticas negativas del juego aún siguen jugándolo. Quizá algunos no tuvieron el tiempo ne-



❝ ALGUNOS DE LOS QUE CRITICARON A DESTINY SIGUEN JUGÁNDOLO ❞

cesario para descubrir todo lo que puede ofrecer *Destiny*. En cualquier caso, nos sentimos halagados con el número de gente que lo juega a diario.

¿Cómo ha sido volver a hacer un juego para varias plataformas?
Ha sido un verdadero reto para nosotros y muchas horas de trabajo extra. Era muy importante que *Destiny* fuese el mismo juego en todas las plataformas.

¿Por qué rompisteis realmente la relación con Microsoft? Daba la sensación de que fue para hacer algo completamente distinto pero, bien visto, *Destiny* se parece mucho a *Halo*.
No sé si me van a dejar hablar de ello... (silencio). Vale, por un lado muchos en el estudio querían volver a tener la sensación de formar parte de un grupo y no de una gran corporación. También queríamos tener una relación más directa con los fans, llegar a todas las plataformas y nos pareció que la mejor manera para hacerlo era convertirnos otra vez en una compañía independiente.

Estaba cansado de jugar a *Destiny* hasta que probé la incursión de la cámara de cristal. ¿Por qué no habéis incluido estas mecánicas en el resto del juego para hacerlo mucho más variado?
La incursión fue como un experimento, del que estamos muy orgullosos. Ha funcionado y muchas de esas mecánicas, junto a otras nuevas, estarán en todo el DLC *The Dark Below*, en la historia, en la propia incursión...

¿Vais a lanzar más contenido gratuito o ya solo habrá DLC's de pago?
Definitivamente habrá nuevas cosas gratuitas en el futuro.

¿Crees que la lentitud para subir de nivel 20 a 30 fue la causante de que la gente buscara "cuevas del tesoro" donde "lootear" como posesos?
Es algo que pasa en todos los MMO. La gente siempre encuentra la manera de "optimizar" el tiempo para obtener nuevo equipo o subir de nivel pero disparar a una cueva no nos parece el mejor modo de pasar el rato con *Destiny*. ✶



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Innovación vs repetición

Llevo jugando a *Far Cry* desde 2004, cuando debutó en PC. Me atrapó su desarrollo abierto, sus bestiales gráficos adelantados a su tiempo, su atmósfera, el componente fantástico en forma de experimentos genéticos... Es uno de mis juegos predilectos de PC.

También he disfrutado las posteriores entregas que, en mayor o menor medida, han ido introduciendo nuevos elementos sin alejarse en exceso de la fórmula original. No ha sido menor la expectación con *FC4*, el debut de la serie en la nueva generación.



FAR CRY 4 recicla elementos de anteriores juegos... pero logra enganchar a lo bestia.

Pero no voy a negar que, por momentos, sobre todo en los primeros compases, la sensación de dejá vù ha sido habitual. Misiones conocidas, presentación similar del villano de turno, decisiones durillas que tomar... Todo familiar, pocas novedades.

Pero, no es menos cierto que cuanto más tiempo pasaba en Kyrat, más quería seguir jugando. Ya fuera para cazar, seguir la historia o perder el tiempo dando tumbos por el mapeado.

Y es que, al final, si un juego está bien hecho, es bueno y divierte, hasta cierto punto le puedo perdonar que no suponga un salto respecto a las anteriores entregas. Lo importante al final es que sepa cómo atrapar, y *FC4* me tiene el punto cogido. Esperemos que no lo "anualicen"...

NOTICIA 3DS

Majora's Mask se quita al fin la careta en 3DS

Por fin "Termina" la larga espera: la remasterización más soñada por los hylianos llegará en primavera de 2015.

Quedan 72 horas para salvar al mundo... y unos meses para que suenen los cuartos de la Torre del Reloj. El Nintendo Direct del pasado 5 noviembre desveló el gran secreto (a voces), y lo hizo con nocturnidad y "alegoría": la de una luna creciente en tiempo menguante que cautivó a tres millones y medio de jugadores en Nintendo 64 hace catorce años.

Grezzo, el estudio que bordó la remasterización de *Ocarina of Time* en 3DS, ha retomado el mismo motor de aquél para recrear el tenebroso mundo de Termina con nuevas animaciones, modelados, texturas, iluminaciones y efectos ambientales que dotarán al juego de una atmósfera aún más sobrecogedora. Pero las novedades de *Majora's Mask 3D* irán más allá del apartado técnico: su director, Eiji Aonuma, ha prometido agilizar la fluidez del original para hacerlo más accesible a nuevos jugadores. Por ejemplo, los momentos más confusos estarán bastante más guiados, habrá cambios en los jefes finales, dos zonas de pesca en lugar de una y nuevos controles giroscópicos y táctiles.

Lo que se mantendrá igual será el ciclo de tres días, las impactantes transformaciones de Link y ese aire apocalíptico asolado por la maldición de Majora, una maligna máscara ancestral capaz de enfrentarnos a "un terrible destino" cada vez más cercano... cual luna sobre Termina. ✶

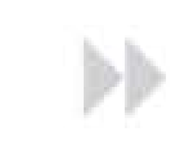
ADEMÁS DEL TOTAL REDISEÑO VISUAL, SE AÑADIRÁN CAMBIOS PARA AGILIZAR EL DESARROLLO



La edición especial incluirá una caja metálica, un precioso póster de doble cara con las nuevas ilustraciones oficiales del juego y una chapa/pin de la Máscara de Majora bañado en "plata", aunque la oportunidad de hacerse con este pack será de oro.



Las máscaras otorgarán a Link el poder inédito de transformarse en las razas Deku, Goron o Zora para acceder a sus respectivas zonas, resolver los puzles de las cuatro mazmorras o completar las múltiples misiones.





A LOS MÍTICOS PERSONAJES DE OCARINA, como el músico del molino, Dampé o Talon, se sumarán nuevas caras como el inefable Tingle. *"Kooloo-Limpah!"*



EL VENDEDOR DE MÁSCARAS FELICES será nuestro principal vínculo con la misión principal, además del protagonista de las escenas más siniestras... ahora más que nunca.





Skull Kid es el gran villano del juego, una especie de Gollum corrompido por la magia diabólica de la Máscara de Majora, capaz de hechizar a la luna y hacerla colisionar contra Termina. Sólo Link podrá impedirlo.



El nuevo Zelda de Wii U será, salvo sorpresa de última hora, el segundo Zelda que veremos en 2015 tras *Majora's Mask 3D*, y la primera aventura inédita de la saga desde *A Link Between Worlds* (2013).



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

El funeral de Call of Duty

Más de uno se habrá llevado las manos a la cabeza con este titular. Pero tranquilos, porque la saga de FPS de Activision goza de una excelente salud, tanto en ventas como por la calidad de su última entrega (unas páginas más adelante podéis leer nuestro análisis). Yo quería destacar el comienzo del segundo nivel de la campaña, cuyo título es **Bienvenidos a Atlas.**

Sledgehammer Games ha puesto mucho empeño en conseguir que la campaña de ***Call of Duty Advanced Warfare*** tenga más componente narrativo que los juegos anteriores, y para ello se ha sacado de la manga unas alucinantes secuencias de vídeo entre misiones y algunas partes "argumentales" como **el funeral**.



UN FUNERAL MILITAR ha desatado las protestas de los detractores de *CoD*.

Sin embargo, este nivel (en el que vemos el **entierro con honores del marine Will Irons**) ha levantado cierta polémica. ¿Por qué? Para algunos, por el sentimiento patriótico que destila; para otros, porque el jugador se limita a moverse por una zona muy limitada; y para los demás, por la opción de "presentar nuestros respetos" presionando un botón.

Es algo que ya vimos en *Batman Arkham City*, en el callejón del crimen, y no era tan grave, ¿será entonces por el **elemento marcial presente en esta ocasión**? Puede que sí, pero ¿qué esperan de un juego llamado "La llamada del deber"? No es para tanto...



Entrevista a HAJIME TABATA

PRIMER CONTACTO PS4 - XBOX ONE

La Clase Zero se pasa a la alta definición

Los alumnos de Final Fantasy Type-0 catearon en PSP por no querer salir de Japón, pero en marzo de 2015 se presentan a la recuperación en la nueva generación y se han puesto las pilas para conseguir un sobresaliente...

Viajamos hasta París para probar en exclusiva Final Fantasy Type-0 HD, la versión remozada de uno de los *Final Fantasy* más atípicos de los últimos años, y para entrevistar a Hajime Tabata, padre de la criaturita y actual director de *Final Fantasy XV* (podéis leer la entrevista al completo en hobbyconsolas.com escaneando el código QR que tenéis en esta misma página).

Square-Enix nos brindó la oportunidad de probar una de las partes más avanzadas de la aventura, en la que nuestro objetivo era abrirnos paso a través de un campo de batalla plagado de robots y soldados enemigos hasta alcanzar al jefe del nivel. El sistema de combate es ágil y directo, con reminiscencias de la saga *Kingdom Hearts*, pero poniendo especial énfasis en la fijación de objetivo: al llevar a cabo diversas acciones, como esquives en el último momento, la retícula cambia de color. Amarillo indica que nuestro próximo ataque será un golpe crítico, mientras que rojo anuncia un ataque mortal. Tampoco faltan a la fiesta elementos clásicos de la saga, como los hechizos (Piro, Hielo, Electro...) o las invocaciones, que aquí funcionan como espada de doble filo: el personaje que invoca se sacrifica para convertirse, durante unos preciados segundos, en un ser de poder inconmensurable. Pero una vez termina el rito, dicho personaje no puede ser resucitado hasta que finaliza la misión. Es fundamental dominar los entresijos del combate, pues *Type-0* es duro y exigente, incluso en los nuevos niveles de dificultad pensados para jugadores poco avezados.

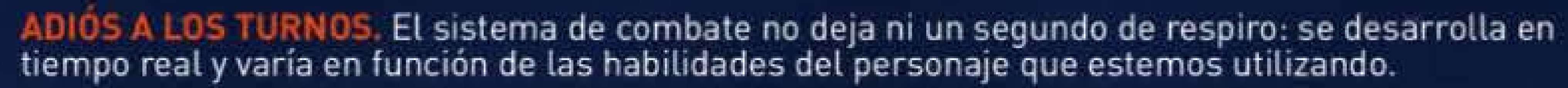
Si a esto le sumamos que incluirá Episode Duscae, la demo de *Final Fantasy XV*, los fans de *FF* estamos de enhorabuena ✶

TYPE-0 PRESENTA UNA DE LAS HISTORIAS MÁS ADULTAS DE LA SAGA

AQUÍ TENÉIS A LA CLASE ZERO: doce alumnos versados en las artes mágicas. A lo largo de la aventura se unirán nuevos personajes al grupo.







ADIÓS A LOS TURNOS. El sistema de combate no deja ni un segundo de respiro: se desarrolla en tiempo real y varía en función de las habilidades del personaje que estemos utilizando.



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

La avaricia rompe el saco

Es el tema del mes: las críticas hacia *Assassin's Creed Unity* por su miasma de bugs, que lo colocan como un auténtico despropósito de cara a una buena cantidad de usuarios. Como veréis en nuestro análisis, nosotros le hemos puesto un 88, porque en nuestra experiencia no ha habido bugs relevantes. Esos fallos existen, pero en un juego tan amplio, es una cuestión de (mala) suerte que te toquen o no.



ARNO TIENE UNA CICATRIZ de la que le va a costar desprenderse...

Nosotros pudimos probar el juego varios días antes de que saliera a la venta, pero en EE.UU. Ubisoft prohibió la publicación de análisis hasta... ¡12 horas después de que el juego se pusiera a la venta! ¿Qué provocó esto? Que las primeras impresiones que se expandieron por Internet fueron las de usuarios que probaron el juego antes incluso de que los periodistas pudieran hablar. Y claro, los usuarios fueron viscerales y soltaron sapos y culebras sobre su experiencia de juego.

Si los periodistas hubieran podido hablar antes, quizá habrían dado una impresión más ponderada (como es su obligación) del producto, pero la mordaza de Ubi lo impedía, provocando así que los portavoces del juego fueran algunos usuarios que no tienen por qué ser analíticos.

Para cuando la prensa especializada dio su opinión, ésta ya estaba sepultada por las críticas...



DEBUT MULTITUDINARIO. Sony España aprovechó la Madrid Games Week 2014 para poner en marcha la Liga Oficial PlayStation. El competido torneo de *DriveClub* fue una de las grandes atracciones de la feria.





COMPETICIÓN PS4

Los eSports se democratizan

Sony ha impulsado la Liga Oficial PlayStation para que todo usuario de PS4 pueda competir en torneos.

Sony España ha decidido impulsar la Liga Oficial PlayStation, una plataforma para que cualquier usuario de PS4 que sea suscriptor de PS Plus pueda participar en competiciones oficiales y ganar jugosos premios. Para registrarse en esta suerte de eSports "democráticos", en los que puede participar cualquier persona, independientemente de su pericia, basta con entrar en ligaplaystation.com. La inscripción es gratuita y el "matchmaking" se hace en base a la información de la cuenta de PSN del usuario. La primera temporada, que repartirá diversos premios en forma de suscripciones para PS Plus y saldo para PS Network, durará hasta el 11 de enero. Ahora mismo, es posible apuntarse a competiciones de *FIFA 15*, *NBA 2K15*, *Battlefield 4*, *Call of Duty Ghosts*, *UFC* y *War Thunder*, pero en las próximas semanas también habrá de *Killzone Shadow Fall*, *DriveClub*, *MotoGP 14* e *Invokers*. Hay tanto una clasificación general como un ránking por cada juego.



por
Christophe
Kagotani
Corresponsal
en Tokio

■ PS4 ■ Acción ■ D3 Publisher ■ Lanzamiento: Ya disponible (Japón)

UN GRAN BAÑO DE SANGRE... (¡Y EN BIKINI!)

ONECHANBARA Z2 CHAOS

Katanas, sombreros de vaquero, bikinis y zombis. Un conocido cóctel que ya ha debutado en PS4.





■ **EN LOS TIEMPOS DE PS2, LAS LÍNEAS DE JUEGOS ECONÓMICOS** fueron el trampolín para muchos títulos que, de otro modo, no hubieran visto la luz. Simple 2000 Series era una de ellas, y acogió títulos que ni eran punteros técnicamente, ni deslumbrantes a nivel gráfico, pero que podían tener algo que los hacía únicos para los gustos nipones. En su seno, nació *OneChanbara*, una importante ida de olla que nos presentaba a dos hermanas, Aya y Saiko, quienes luchaban a katanazo limpio contra hordas de zombis.

Nada original, salvo por un detalle: la mayor, Aya, combate en bikini, con sombrero y botas de vaquero. Esas "pintas" llamaron la atención incluso fuera de Japón y ayudaron a que, a pesar de su cutrez inicial, el juego se acabara convirtiendo en serie. Una saga que llegó a PS4 el pasado 30 de octubre, para afianzarse como un sólido exponente de los juegos de acción puramente nipones, aumentando de forma importante el ritmo de la acción y la profundidad de sus combates.

➔ **HASTA CUATRO PERSONAJES DE NUESTRO EQUIPO** aparecen en pantalla, y podemos alternar su control o atacar, de forma sincronizada, con los que no estamos manejando para crear combos letales (y enormes charcos de sangre). Además, si golpeamos con cierto ritmo, incrementaremos el daño de los ataques, además de poder cambiar de personaje durante los combos para obtener distintos efectos, transformar a nuestra heroína en un ser con mayor poder y un largo etcétera. Y todo, con los ansiados 1080p y 60 fps, que dejan unos combates más frenéticos y veloces que nunca, sazonados con más variedad de tipos de zombi y más locura si cabe.

HASTA CUATRO PERSONAJES pueden participar en los combos, aunque solo manejaremos a uno y no tiene modos cooperativos...

LAS "TRANSFORMACIONES" en seres más poderosos son solo una de las muchas novedades del sistema de combate de esta entrega.

EL PANEL TÁCTIL del Dual Shock 4 se utiliza para superar algunos quick time event en los combates contra jefes, para trazar los tajos de la katana.

"PLATANOS Y FRESAS"

Es el nombre de los incentivos de reserva tanto de la edición física como digital del juego. ¿En qué consiste? Pues sólo hace falta echar un vistazo a la imagen de al lado para comprobarlo: los bikinis y uniformes escolares de las protagonistas ceden su sitio a "prendas" aún más pequeñas para ocultar su anatomía. Un ejemplo más de que los japoneses no se andan con "tonterías"...



aquí Tokio



→¡Phantasylísimos saludos desde Tokio! Por aquí ya estamos calentando motores para el lanzamiento de *Phantasy Star Nova*, la esperada nueva entrega del RPG de Sega, que, en el caso de la versión de PS Vita, se va a lanzar por todo lo alto, con ediciones especiales tanto de la portátil como de PlayStation TV (mando incluido).



→Una nueva escuela de asesinos abre sus puertas
El 9 de enero comenzará a emitirse en Japón *Assassination Classroom*, un nuevo anime que también llegará a 3DS a lo largo del año. Estará protagonizado por varios alumnos que deberán cooperar (usando armas y trampas de todo tipo) para dar caza a Korosensei, su maestro.

→*Time Crisis 5* llega a los salones recreativos
Aunque los salones recreativos nipones ya no son lo que eran, aún siguen llegando novedades. Una de las más sonadas es *Time Crisis 5*, cuyo mueble llegará en marzo de 2015. Contará con un segundo pedal para rodear a los enemigos y un segundo botón en la pistola para cambiar de arma (escopeta, granadas...).



aquí Tokio





¡Godzilla se ha metido en mi Vita! O eso parece al ver las imágenes del *Earth Defense Force 2 Portable V2*, el alocado juego de acción en el que debemos proteger la Tierra de todo tipo de ataques. Se trata del port de *EDF2*, lanzado originalmente en PS2, para la nueva portátil de Sony pero con algunos añadidos, como nuevas clases de personaje, un lavado de cara y cooperativo para cuatro.



El universo online de *FFXIV* se expande en 2015
Square Enix ha anunciado que, en primavera de 2015, llegará la primera expansión de *FFXIV*, su MMORPG. Esta primera expansión ampliará el mundo de juego con una nueva trama que se centrará en la guerra de los 1000 años entre Ishgard y Dravinia, además de incluir nuevos oficios, recetas, raids, equipo, monturas voladoras... y más.

Tekken 7 llega a los salones en febrero...
El nuevo juego de lucha de Namco, el primero en usar el motor Unreal Engine 4, llegará cargado de novedades, como dos nuevos personajes (Claudio y Catalina) y nuevas mecánicas de combate, como los "Rage Arts", un movimiento único por luchador que solo está disponible cuando su barra de vida baja hasta un cierto punto.

El blog de Kagotani

La consola nueva que parecía vieja



New 3DS acaba de salir en Japón y ya está en lo alto de las listas de ventas. Es un lanzamiento muy particular para Nintendo, pues es el primer hardware que pone en el mercado sin software específico. Aunque muchos piensan que es una revisión del modelo bueno de 3DS, no lo es. Ejecuta cualquier juego de 3DS, sí, pero el hardware es muy diferente y debería recibir juegos específicos, aunque no se los espera hasta 2015. Algunos desarrolladores hablan de ella como una especie de Wii portátil, apuntando los primeros indicios de potenciales conversiones. Personalmente, me muero de ganas de ver *Mario Galaxy* en New 3DS. En cualquier caso, el día que New 3DS necesite hacer saber que, en realidad, es distinta de las 3DS previas, a los consumidores podría costarles entenderlo, porque lo que ven es "sólo" un modelo mejorado, no uno para juegos específicos.

«NINTENDO VA A TENER QUE TRABAJAR DURO PARA EXPLICARLE AL CONSUMIDOR QUE NEW 3DS ES MUY DIFERENTE A 3DS»

El problema llegará (e intuyo que es inevitable) cuando la gente compre *Xenoblade* a principios de 2015 pensando que funcionará en su antigua 3DS. Tengo curiosidad por ver cómo diferenciará Nintendo los juegos de 3DS de los de New 3DS. Un color diferente podría no ser suficiente, porque en el pasado Nintendo ya usó distintos tonos para los *Mario*, por ejemplo. Será interesante ver si el lanzamiento de títulos específicos podría incluir potenciales conversiones de Gamecube. En cualquier caso, por lo que más rezan los japoneses es por que esos cuatro botones del modelo normal de New 3DS signifiquen que Nintendo, finalmente, está lista para dejarles disfrutar de nuevo, en portátil, la gloria de Super Nintendo.

A la espera de futuros lanzamientos, Nintendo va a tener que trabajar duro para explicarle al consumidor que es muy diferente y no una simple versión mejorada de la 3DS estándar. Tengo la sensación de que, últimamente, Nintendo no ha atinado a dar una imagen clara de sus propuestas, como sí sucedió con Wii o el cambio de DS a 3DS. Sé que no es fácil encontrar un nombre perfecto, pero también es cierto que la gente sólo quiere que le digan la diferencia entre dos generaciones de productos de manera sencilla, como añadir la palabra "Super".

New 3DS es la 3DS que todos habíamos soñado de primeras, pero que no pudo ser por costes y porque cierta tecnología aún no estaba lista. Lee juegos de 3DS, pero puede tener su propia línea de títulos más llamativos. Su lanzamiento tuvo que coincidir con el de *Monster Hunter 4 Ultimate* en Japón. No podía ser un hardware totalmente nuevo, porque una nueva generación está ya en camino y no habría dejado un ciclo de vida suficiente para una Super 3DS, por ejemplo, así que esperemos que Nintendo sepa dar con la aproximación y las palabras adecuadas para explicarse. Mientras lo hace, disfrutaré con el cómodo control de New 3DS de ese *Majora's Mask* que llevaba tanto tiempo esperando o incluso de *Out Run*, que se verá mejor. Hay muchos caminos por explorar mientras se aguarda por esos títulos que se supone que van a demostrar cuán mejor es New 3DS respecto a la vieja 3DS.

PX-SERIES

STEREO GAMING HEADSETS







PX-340

- SONIDO ESTÉREO EQUILIBRADO
- ALMOHADILLAS SUAVES Y AJUSTABLES
- 5 METROS DE CABLE MODULAR
- ALTAVOZ DE 40MM
- CONTROL INDEPENDIENTE DEL VOLUMEN DE JUEGO Y CHAT
- PARA PS3, PC Y MAC

PX-440

- SONIDO ESTÉREO DE GRAN CALIDAD
- ALMOHADILLAS SUAVES Y AJUSTABLES
- 1 METRO DE CABLE
- ALTAVOZ DE 40MM
- CONTROL DEL VOLUMEN DE JUEGO
- MIC MUTE
- PARA PS4

PX-450

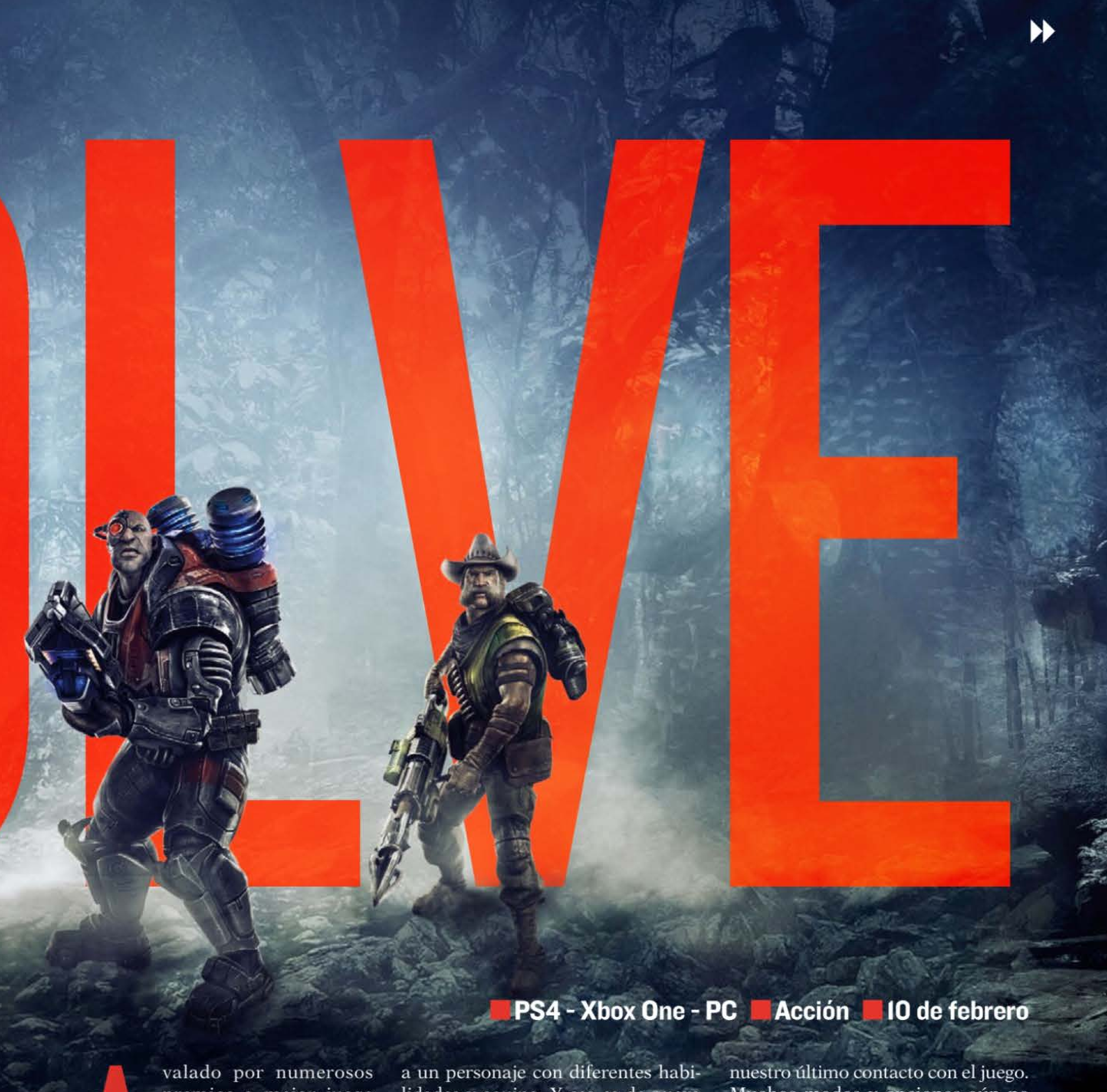
- SONIDO ESTÉREO PREMIUM
- POTENTES Y PROFUNDOS BAJOS
- ALMOHADILLAS SUAVES Y AJUSTABLES
- CONTROL DEL VOLUMEN DE JUEGO
- ALTAVOZ DE 50MM
- 1 METRO DE CABLE
- MICRÓFONO FLEXIBLE
- MIC MUTE
- PARA PS4



info@indecabusiness.com
www.indecabusiness.com
www.indecasound.com



Los juegos de "cacerías" arrasan en Japón, con *Monster Hunter* al frente... pero ninguno nos había puesto en la piel del monstruo. Esa es solo una de las bases de **Evolve,** un interesante proyecto que promete revolucionar este subgénero con ideas tan frescas como interesantes.



PS4 - Xbox One - PC · Acción · 10 de febrero

Avalado por numerosos premios a mejor juego de diversas ferias, como el E3 o Gamescom de 2014, *Evolve* apunta a revolucionar la acción de múltiples maneras. No en vano, el equipo que se esconde tras él es Turtle Rock Studios, un estudio que bajo el paraguas de Valve dio forma a uno de los shooters modernos más divertidos, jugados e importantes de la ya "pasada" generación: *Left 4 Dead*. Con él dieron un vuelco a la acción subjetiva, al ofrecer un enfoque puramente cooperativo para 4 jugadores contra interminables hordas de zombis, manejando cada jugador a un personaje con diferentes habilidades y equipo. Y esa es de nuevo la base de su nueva y esperada producción, *Evolve*, con la que dejan los zombis de lado y abordan las cacerías de monstruos -subgénero dominado casi en exclusiva por los estudios japoneses- pero con un pequeño giro...

→ **EL PROPIO ESTUDIO DEFINE *EVOLVE* COMO UN JUEGO 4 VS 1,** en el que un equipo de 4 jugadores (en la piel de diversos cazadores), debe abatir a una criatura, controlada por un quinto jugador. Pero cada parte de este duelo tiene unos objetivos, habilidades y retos distintos, tal y como hemos podido comprobar en nuestro último contacto con el juego. Muchos modos y opciones aún no estaban disponibles, como el supuesto modo campaña para un jugador, del que Turtle Rock no ha desvelado nada aún pero que, en teoría, tendrá una historia de fondo (hilvanará las cacerías con una trama), y que podremos jugar en solitario con el resto del equipo manejado por bots... o al menos esa es la teoría.

El modo "Caza" es, por ahora, la única opción multijugador que hemos visto y jugado -aunque sabemos que habrá más, como "Nido", de la que os hablaremos más adelante- y en ella se fundirán las dos vertientes de los modos







EN EVOLVE NO HAY MUNICIÓN, sino una barra de energía por cada habilidad/arma. Al usarlas se irán vaciando, y tendremos que dejar tiempo para que se recupere (distinto en cada caso).

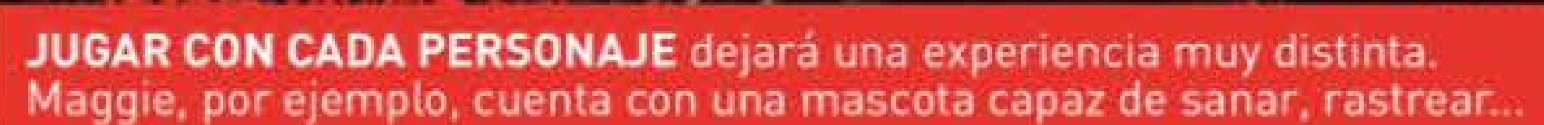
online: competitivo y cooperativo. Por un lado, para triunfar, los cazadores deben cooperar y coordinarse para culminar la caza con éxito.

De nada servirá que cada uno haga la guerra por su cuenta, porque aquí el trabajo en equipo es fundamental para acabar con nuestra presa. Habrá un total de 4 clases de personaje, y en todas las partidas del modo "Caza" debe haber uno de cada (desconocemos si en otros modos o en el juego final se podrá jugar con clases repetidas). Estas clases son Asalto, Trampero, Médico y Apoyo, y de todas ellas tenéis una descripción muy detallada en la siguiente página. Solo diremos que cada una representa una forma de jugar distinta, con habilidades, fortalezas y debilidades muy diferentes, pero que están configuradas para que solo puedan triunfar con ayuda de las demás. Así, la clase más orientada al disparo y la acción no durará mucho si no tiene el respaldo de las otras tres, ya sea con la ayuda del médico para recuperar vitalidad o del personaje de apoyo para gozar, por ejemplo, de protección extra. Y si el trampero no inmoviliza a la criatura, pues todo resultará más difícil... Es solo un ejemplo, pero esta situación de "necesidad" de trabajar en equipo se da en todas las direcciones y para todos los personajes.

EL MONSTRUO, POR SU PARTE, TENDRÁ UNA TAREA muy distinta, y es justo la que da título al juego: evolucionar. Al comenzar a jugar como el monstruo, con el que seguimos la acción en tercera persona, se nos dará la oportunidad de asignar un total de 3 puntos entre sus 4 habilidades (cada una con un máximo de 3 niveles o puntos). Así pues, podemos comenzar con una criatura que domina una de sus habilidades por completo o disponer de varias "a medio gas". Pero tranquilos, que podemos ir aprendiendo y mejorando las demás al ir evolucionando, para lo que tenemos que rellenar un indicador devorando criaturas del entorno (lo que deja indicios para que los cazadores nos localicen).

En total hay 3 niveles de evolución y al alcanzar el último, podemos medirnos a los cazadores con más garantías y, además, cumplir un objetivo adicional: destruir un relé de poder. Tanto si acabamos con todos los cazadores -el "respawn" o reaparición se limita a 3 vidas por personaje y con un tiempo de espera entre vidas de un minuto y medio, aunque si todos están muertos a la vez la partida aca-

EVOLVE OFRECERÁ UN PLANTEAMIENTO DE LA ACCIÓN MUY DISTINTO AL HABITUAL, QUE OBLIGARÁ A TRABAJAR EN EQUIPO SÍ O SÍ



JUGAR CON CADA PERSONAJE dejará una experiencia muy distinta. Maggie, por ejemplo, cuenta con una mascota capaz de sanar, rastrear...





SI JUGAMOS COMO EL "MONSTRUO", seguiremos la acción en tercera persona. Nuestro objetivo será comer para evolucionar y evitar ser cazado.



UN EQUIPO ALTAMENTE ESPECIALIZADO

Los cazadores estarán divididos en 4 clases (asalto, tramperos, médicos y apoyo), cada una con un papel muy concreto dentro del objetivo final de cazar a los monstruos. Los hay más orientados a la acción directa, otros al sigilo y rastreo...

ASALTO

Son los tipos de acción, los que se "pegan" al monstruo. Cada uno con su estilo y armas...

MARKOV

HABILIDADES

Arma 1: fusil de rayo, capaz de dañar a más de 1 enemigo.
Arma 2: fusil de asalto, para dañar a mayor distancia.
Arma 3: minas eléctricas, para controlar grupos de enemigos.
Arma 4: Escudo personal, para protegerse brevemente.

HYDE

HABILIDADES

Arma 1: lanzallamas, para derretir en distancias cortas.
Arma 2: cañón automático, para triturar a media distancia.
Arma 3: Granada tóxica (sigue haciendo después de explotar).
Arma 4: Escudo personal, para protegerse brevemente.

TRAMPEROS

Seguir el rastro de las criaturas, acecharlas, marcarlas para el resto y encerrarlas es su tarea.

MAGGIE

HABILIDADES

Arma 1: pistola automática, eficaz... pero no muy potente.
Arma 2: trampas arpón, limitan el movimient del monstruo.
Arma 3: Daisy, un bicho capaz de rastrear monstruos, curar...
Arma 4: cúpula móvil que atrapa al monstruo en un área.

GRIFFIN

HABILIDADES

Arma 1: subfusil gauss, por si las cosas se ponen feas...
Arma 2: trampas arpón, limitan el movimiento del monstruo.
Arma 3: balizas sonoras para seguir el movimiento del bicho.
Arma 4: cúpula móvil que atrapa al monstruo en un área.



APOYO

Tareas adicionales, como proveer de escudo o arrasar una zona de fauna, es su trabajo.

HANK

HABILIDADES

Arma 1: el rayo cortante es su arma de fuego principal.
Arma 2: escudo protector para proteger a un aliado de lejos.
Arma 3: bombardeo orbital que arrasa la zona señalada.
Arma 4: invisibilidad temporal para Hank y aliados cercanos.

BUCKET

HABILIDADES

Arma 1: lanzacohetes guiados que buscan al objetivo indicado.
Arma 2: centinelas, o plataformas volantes armadas.
Arma 3: UAV para rastrear a la criatura desde el aire.
Arma 4: invisibilidad temporal para Bucket y aliados cercanos.

MÉDICOS

Sanar al resto del equipo es solo el comienzo. También debilitan la coraza de las criaturas con sus rifles.

VAL

HABILIDADES

Arma 1: fusil penetrante, capaz de atravesar corazas.
Arma 2: pisola médica que recupera vida desde lejos.
Arma 3: fusil tranquilizante. Ralentiza y marca al monstruo.
Arma 4: descarga curativa, que sana a Val y aliados cercanos.

LAZARUS

HABILIDADES

Arma 1: fusil penetrante, capaz de atravesar corazas.
Arma 2: dispositivo lazarus, que revive a los aliados caídos.
Arma 3: capa personal que vuelve invisible a Lazarus.
Arma 4: descarga curativa, que sana a Val y aliados cercanos.

CAZADORES... ¿O CAZADOS?

En toda cacería hay cazadores y presas. Pero aquí, la presa también es el cazador. Estos son algunos de los monstruos que podremos manejar para acabar con los cazadores...

GOLIATH

Una bestia tan veloz como ágil, capaz de trepar, escupir fuego...

HABILIDADES
- **Arma 1:** aliento flamígero, que freirá a quien se ponga delante.
- **Arma 2:** ataque con salto que daña en la zona de aterrizaje.
- **Arma 3:** lanzamiento de rocas. Sobran las palabras, ¿no?
- **Arma 4:** carga de hombro que daña e incapacita al enemigo.

KRAKEN

Criatura con tentáculos y eléctrica que, al evolucionar, puede volar.

HABILIDADES
- **Arma 1:** ataque rayo, que viene a ser una descarga eléctrica.
- **Arma 2:** minas banshee, orbes pegajosos que dañan al explotar.
- **Arma 3:** ataque en cadena, con secuelas en los aliados cercanos.
- **Arma 4:** vórtice, un muro de energía que tumba al enemigo.

AÚN FALTAN POR DESVELAR PERSONAJES Y MODOS, PERO EVOLVE YA APUNTA ALTO



RASTREAR LAS HUELLAS de la criatura es solo una de las formas de localizarla. Encontrar cadáveres de otros animales o aves que huyen son otros indicios...

ba- como si destruimos el relé, el ganador será el monstruo, que solo perderá si resulta abatido por los cazadores. Y por si os preguntáis cómo se asignan los roles en cada partida, es muy sencillo: al comenzar a jugar, podremos asignar un orden de preferencia a cada rol, incluyendo el monstruo. Así, buscará las partidas disponibles e intentará colocarnos en lo más alto de nuestras preferencias de rol.

En este nuevo contacto con *Evolve*, hemos vuelto a jugar con todas las clases, monstruo incluido, y hemos probado algunos personajes nuevos (como mínimo habrá 3 por cada clase) y, lo cierto, es que la experiencia cambia de forma radical de unos a otros. Si nos fijamos, por ejemplo, en los tramperos, cada uno de los personajes ofrece una aproximación muy distinta: allí donde uno cuenta con armas para acercarse al monstruo e inmovilizarlo, otro opta por actuar desde distancia, marcando y frenando a la criatura para que el resto trabaje a placer, dejando así estilos de juego muy distintos no solo por clase, sino por personaje.

Como hemos dicho, el modo "Caza" no será el único modo multijugador. Hace poco se ha desvelado de forma bastante escueta el modo "Nido", que introducirá más elementos jugables: aquí, el monstruo deberá proteger 6 emplazamientos con los huevos de sus crías, para lo que además podrá reclutar "ayuda" de las criaturas salvajes del entorno. No se ha desvelado mucho más, pero sin duda introduce elementos para pensar que no todo en *Evolve* será cazar o ser cazado, y que podemos esperar giros y vueltas de tuerca a los modos tradicio-

EL DISEÑO DE LAS CRIATURAS y los entornos será uno de los puntos fuertes del juego. En el caso de los entornos, podremos trepar, usar jetpacks para alcanzar zonas elevadas... Serán pequeños mundos abiertos.

EVOLVE NO POTENCIARÁ IR "A LO LOCO". Solo podremos morir un máximo de 3 veces por partida, teniendo que esperar 90 segundos para reaparecer en la partida (salvo que Lazarus nos resucite).

nales. Todo, por supuesto, con numerosos elementos de los principales shooters multijugador, como los niveles y la progresión de nuestro personaje, el desbloqueo de "habilidades" (saltar más alto con nuestro jet pack, cambiar de arma más rápido...), los desafíos como utilizar una de nuestras armas/habilidades X veces, etc.

➔ **TÉCNICAMENTE, EVOLVE AÚN NO ESTÁ FINALIZADO.** A falta de un par de meses para el lanzamiento, falta por confirmar si el juego correrá a 60 fps (aunque el código que hemos probado se movía a 1080p y 30 fps). Si finalmente no se alcanzan los 60 fps tampoco importará en exceso: los 30 fps son estables, sin caidas, y muestran un mundo denso y rico en detalle. Cada uno de los mapas que hemos podido probar, como una presa, serán pequeños mundos abiertos muy detallados, con opciones desde escalar a elevados riscos, a grutas y cuevas, que darán pie a todo tipo de estrategias para cazar a nuestra presa (o a los cazadores). Todo adornado con una futurista ambientación, un buen diseño de personajes (en especial de los monstruos) y con un estilo de juego único, que promete diferenciarse de tanto shooter clónico. Lo único que queda por saber es qué cantidad de contenido ofrecerá y si su propuesta será suficiente.

Modos, mapas, personajes... cuando 2K y Turtle Rock desvelen todos esos datos será cuando podamos decir si realmente *Evolve* se confirma como uno de los primeros bombazos de 2015. Por el momento ya apunta a ser algo tan distinto como divertido en un género que lleva estancado en las mismas ideas más de 5 años... ■

¿QUÉ OFRECERÁN LAS PARTIDAS DE EVOLVE?

Frente a los shooters más convencionales, *Evolve* ofrecerá una propuesta muy diferente y fresca, que se basará en estos pilares...



EN EQUIPO. Salvo que seas el monstruo, debes jugar en equipo, coordinando tus habilidades con las de demás jugadores. Solo así conseguiréis el objetivo...



HOSTIL. Los mapas contarán con un montón de elementos adversos, desde plantas carnívoras que nos comerán a criaturas salvajes que nos atacarán con solo vernos.



OBJETIVOS. No todo será "matar". Cada equipo, en cada modo, tendrá objetivos, como defender un relé de fuerza o acabar/defender diversos nidos de huevos.



PROGRESIÓN. Habrá experiencia y niveles, progresión individual para cada habilidad, "perks" desbloqueables... vamos, que también "evolucionaremos".

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 42

GTAV. La genial aventura en mundo abierto se actualiza para las consolas de nueva generación: modo en primera persona, GTA Online para 30 jugadores, mejoras visuales...





PÁGINA 52

DRAGON AGE INQUISITION. Bioware vuelve con uno de los mejores RPG del año, que fusiona lo mejor de la saga.



PÁGINA 58

PES 2015. Tras un año sin tocar bola en la next gen, la saga deportiva de Konami por fin debuta en PS4 y One.

EN ESTE NÚMERO...

PS4 / Xbox One

PS3/ Xbox 360

Xbox One

PC

Wii U / 3DS / Vita

Novedades descargables

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM















DISCRIMINACIÓN

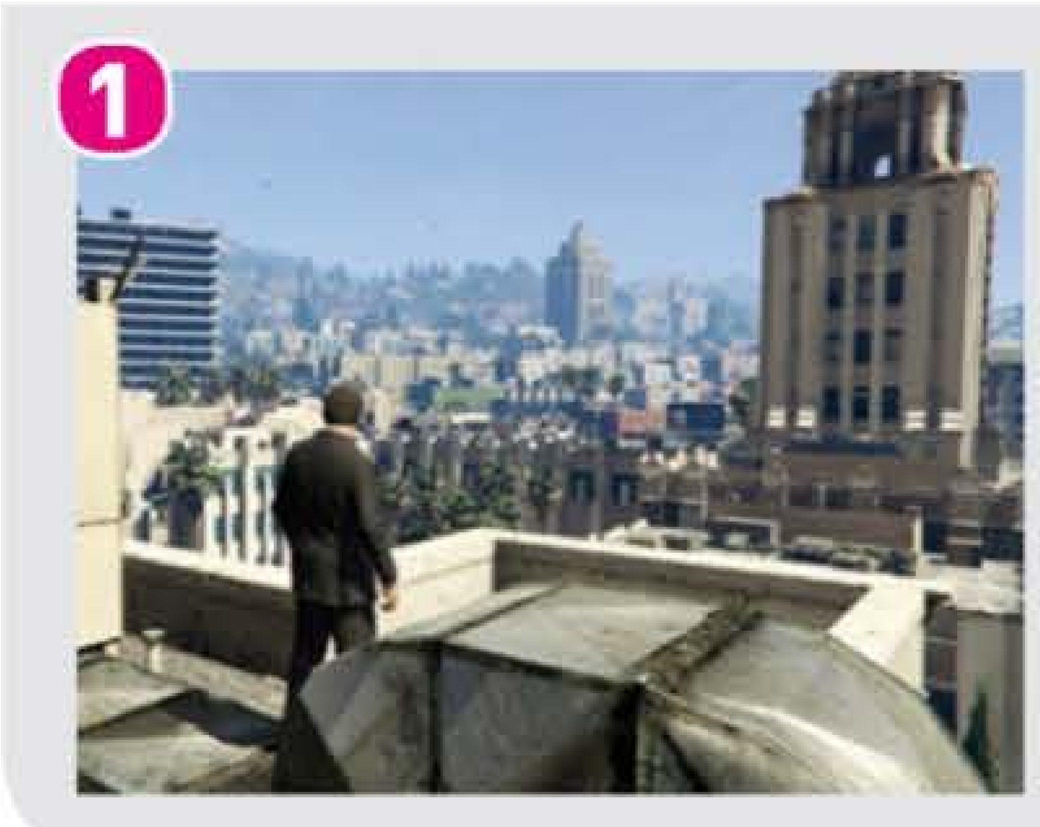




18 ■ Rockstar ■ Aventura de acción ■ 1-30 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 69,95 € ■ Disponible ■

Obra maestra en dos generaciones

GRAND THEFT AUTO V



Rockstar nos sorprendió el año pasado con un juego insuperable... pero con el paso a la nueva generación *GTA V* es todavía mejor de lo que recordábamos.

■ **LA HISTORIA DE MICHAEL, FRANKLIN Y TREVOR** en la ciudad de Los Santos es un ejemplo de madurez en los videojuegos. Este título, que arrolló hace un año en PS3 y Xbox 360, representa la cumbre del "sandbox" tanto por la libertad de juego, como por el retrato de los tres personajes protagonistas: un atracador de bancos que atraviesa una crisis de mediana edad, un delincuente de poca monta luchando por "hacerse un nombre" y un histriónico -aunque encantador- traficante de drogas. El diseño de las misiones (en particular cinco atracos que debemos preparar con cuidado) y todos los detalles que nos encontramos en la ciudad y las zonas rurales de alrededor nos hicieron calificarlo como uno de los mejores juegos de la Historia, además de ser una de las obras culturales más influyentes de nuestro tiempo.

Pues bien, Rockstar ha querido "rizar el rizo" con una versión para las nuevas consolas (y PC, dentro de unos meses) que conserva todas estas virtudes y que además incluye mejoras, tanto en el apartado técnico como en contenido. Para este análisis nos vamos a centrar en todas esas novedades, que no son pocas, dejando muy claro que si no lo jugasteis en su momento, ya estáis tardando.

➔ **GRAND THEFT AUTO EN PRIMERA PERSONA.** Quizá el elemento más llamativo de este "remake" es la inclusión de una perspectiva subjetiva que podemos activar en cualquier momento. Hay que advertir que el control en primera persona es más duro que con la cámara tradicional, pero la experiencia es totalmente distinta. Se han





LA CIUDAD DE LOS SANTOS y sus alrededores son un fiel reflejo de Los Angeles. La distancia de dibujado se ha doblado en PS4.



CHOP, EL PERRO DE FRANKLIN nos acompaña en algunas misiones. Podemos adiestrarlo con la app iFruit.



HAY DECENAS DE MINIJUEGOS, como esta sesión de yoga con Amanda, la esposa de Michael, y su instructor.

Desde la nueva perspectiva

La principal novedad de *GTA V* en las consolas de nueva generación es la posibilidad de pasar (con presionar un sólo botón) a una perspectiva en primera persona. La experiencia es muy diferente de lo que jugamos en el original de PS3 y Xbox 360 hace poco más de un año:



LOS TIROTEOS en primera persona nos permiten utilizar la mira (o la óptica) de las armas. Podemos desactivar la puntería automática.

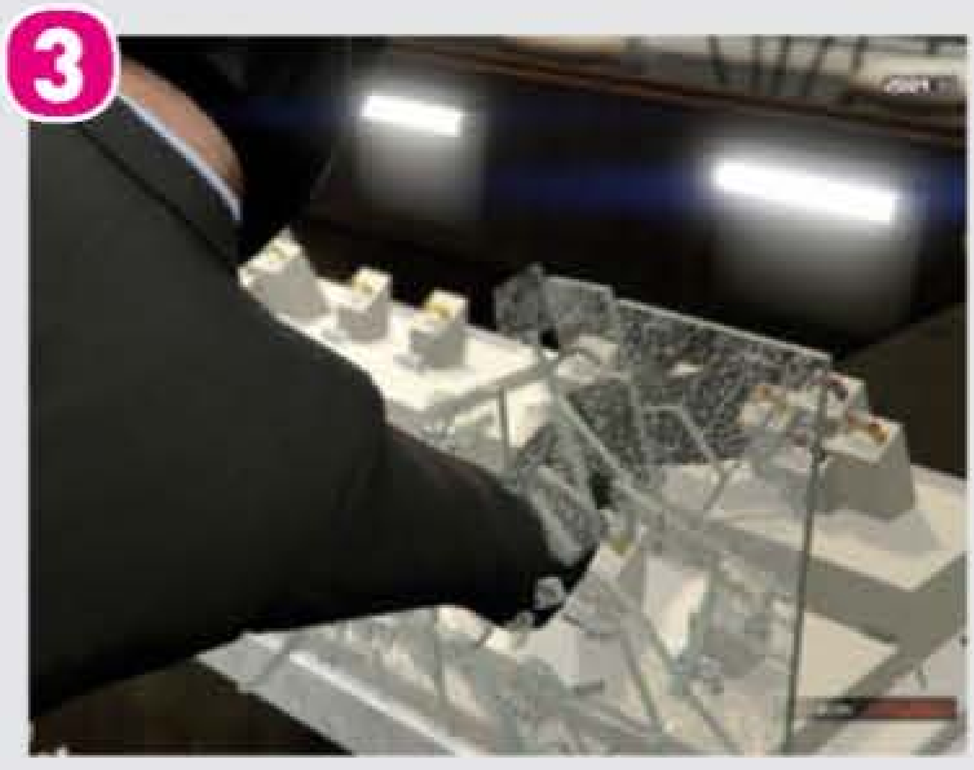


TODOS LOS VEHÍCULOS tienen un interior único, con indicadores que funcionan. El control es algo más complicado que desde la parte trasera.

2



3



ESTO ES UN ATRACO

Las misiones "estrella" de *GTA V* son los 5 golpes que debemos preparar a lo largo del juego:

1. **PREPARAMOS EL GOLPE** observando la zona, tomando fotografías y "afanando" el equipo necesario para actuar.
2. **ESCOGEMOS** a los miembros de nuestro equipo y el "modus operandi".
3. **LLEVAMOS A CABO EL ATRACO** en misiones muy elaboradas, que incluyen tiroteos, huídas y momentos únicos.

diseñado más de 3.000 nuevas animaciones para que disfrutemos de esta ciudad desde los ojos del protagonista, y tenemos la posibilidad de configurarlo a nuestro gusto (desactivar esta cámara cuando estemos en una cobertura, cambiar la puntería automática por el uso de la mira como en un FPS, o ampliar el campo de visión para que no nos atropellen los coches al cruzar la calle). El interior de los vehículos se ha recreado con mimo, e incluso podemos ver cómo funcionan los indicadores del salpicadero o cambian las emisoras de radio que sintonizamos. Pero eso es sólo la punta del iceberg, porque esta aventura abierta ha ganado mucho contenido.

➔PODEMOS PILOTAR VEHÍCULOS DE TODO TIPO (desde un jet a un submarino) con 29 nuevos coches sacados del modo online. También hay más opciones de personalización, ropa, tatuajes... y 150 nuevos temas musicales repartidos en las emisoras originales. El tráfico (tanto de vehículos como peatones) se ha duplicado y lo mismo ocurre con la distancia de dibuja- ▶▶

Michael



Uno de los tres antihéroes del juego: antiguo atracador de bancos que atraviesa una crisis familiar y vital.



Mucho más en la next gen

Además de lo que hemos detallado en el texto, *GTA V* tiene contenidos adicionales en las consolas de nueva generación, algunos de ellos son sólo para los ojos más "entrenados".



EL TELÉFONO MÓVIL ahora está modelado en tres dimensiones. ¿Nos hacemos un selfie y lo subimos al Club Social Rockstar?



HAY NUEVAS ESPECIES ANIMALES como el tiburón martillo, orcas, delfines, y también hay más presencia de aves, perros, gatos...



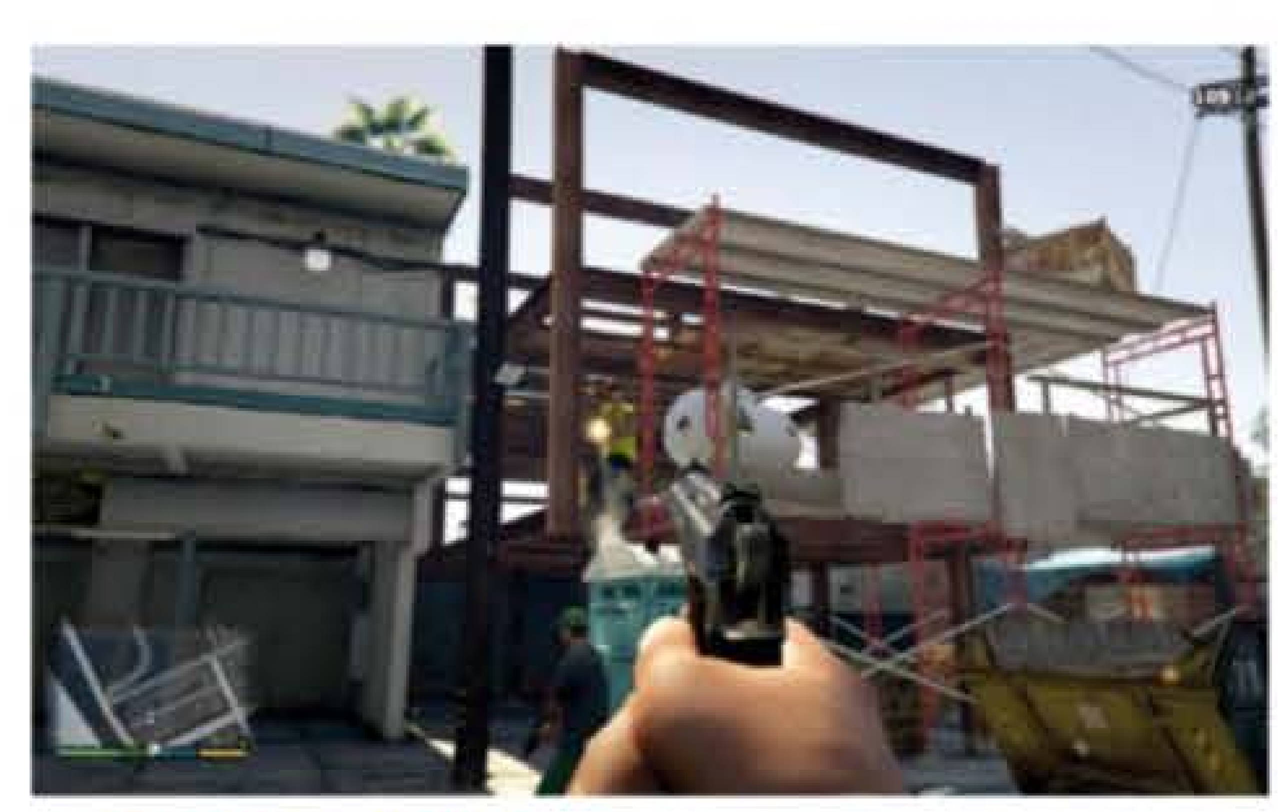
LA LUZ Y EL CLIMA están muy cuidados, con nuevos efectos, como la bruma y las tormentas torrenciales.



LOS PERFILES RECUPERADOS DE GTA ONLINE recibirán jugosas recompensas. Los atracos llegarán en futuros DLC.



GTA ONLINE cuenta con un nuevo editor de personajes, contenido extra y permite hasta 30 jugadores simultáneos.



EN PRIMERA PERSONA podemos disfrutar de más de 3.000 nuevas animaciones, con armas muy detalladas.



EL CAMPO es el gran beneficiado en este salto de consola. La vegetación es más profusa y se mueve con naturalidad.

Chicas

La ciudad de Los Santos está plagada de personajes "duros" con una gran personalidad, que están retratados con maestría.

do, aunque sigue habiendo algo de "popping". Todas las texturas del juego están en HD, y los modelos de los personajes principales se han reconstruido,para que resulten más naturales. Estos gráficos mejorados se completan con nuevos efectos de partículas, el triple de fuentes de iluminación, un sistema "foliar" más realista que se aplica sobre plantas y tejidos, y sobre todo, la resolución a 1080p con una tasa de 30 fps constante.

EL MULTIJUGADOR ONLINE ha crecido con todos los contenidos que han aparecido hasta la fecha en forma de DLC, con nuevos elementos para crear nuestros propios trabajos, y el número de jugadores se ha disparado hasta 30 simultáneos (con dos espectadores). Y para ponerle la guinda, el juego incluye "bonus" para aquellos que regresen después de haber jugado a las versiones anteriores.

En definitiva, *GTA V* es una obra maestra, incontestable en cada uno de sus aspectos (salvo que la ausencia de doblaje suponga un problema para vosotros). Esta versión mejora el "techo" de la generación anterior con más contenido y un aspecto técnico

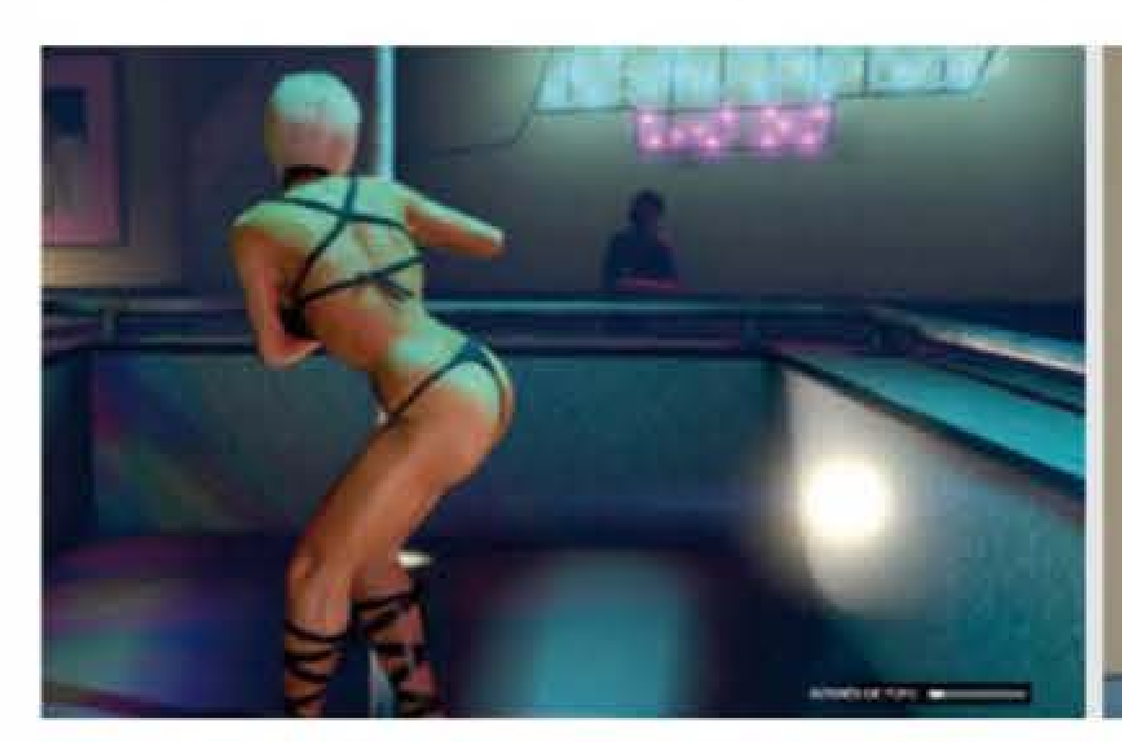


LAS MISIONES son espectaculares y muy variadas. Nada de limitarse a ir de un lado a otro para llevar un paquete.





GTA V OFRECE 29 NUEVOS COCHES, MÁS ARMAS, ANIMALES, TRÁFICO... A 1080p





PARA ADULTOS La saga trata con bastante humor temas como el sexo, la violencia y las sustancias psicotrópicas. El vocabulario es "subidito".

Un garaje poco convencional

Grand Theft Auto V rompe todos los records en cuanto a vehículos disponibles, no sólo en número, también por variedad. La versión de PS4 y Xbox One cuenta con una treintena de coches adicionales, y además el tráfico es más numeroso (y los coches se repiten bastante menos). Aquí destacamos alguno de los "trastos" con los que podemos circular:



EL MINISUBMARINO nos permite explorar los fondos marinos. También podemos bucear con equipo de submarinista desde una zodiac.



PARACAÍDAS, helicópteros, avionetas y jets de combate pueblan los cielos de Los Santos. El control se ajusta a cada tipo de vehículo.



DESDE BICICLETAS (de carreras, BMX o de montaña) a carretillas elevadoras, podemos montar en cualquier cosa que tenga ruedas.

renovado, y conserva unos personajes entrañables, momentos épicos y un número infinito de detalles, de los que sólo Rockstar es capaz. Es una referencia indiscutible en el género, que va a dejar huella en muchos juegos. Pero lo que os estás preguntando es, ¿merece la pena volver a jugarlo si ya lo disfrutamos en las consolas "menores"? En nuestra opinión la respuesta es un rotundo sí. Hay mucho por descubrir en la ciudad de Los Santos, la historia no ha perdido frescura y además el modo en primera persona ofrece una experiencia diferente. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Argumento, personajes,** humor y una libertad de acción abrumadora.
- **Las mejoras "next gen"** tanto en los aspectos técnicos, como en la cantidad de contenido adicional.

Lo peor

- **No está doblado** y las emisoras de radio, ni siquiera se han subtitulado.
- **Algún fallo técnico** ocasional y que la tasa de frames se mantenga a 30 fps como el juego original.

Alternativas

- **Watchdogs** está ambientado en la ciudad de Chicago, dominada por hackers en un futuro cercano.
- **Far Cry 4,** en primera persona, nos invita a visitar el país de Kyrat, inspirado en el Himalaya. Tiene más componente de "shooter".

GRÁFICOS Un escenario inmenso, lleno de detalles, a 1080p y con nuevos efectos. Los Santos parece una ciudad real.	94
SONIDO Más de 150 temas adicionales (además de las emisoras originales) y voces brillantes en inglés.	90
DURACIÓN La historia puede completarse en 30 horas, los extras y el multijugador GTA Online son infinitos.	96
DIVERSIÓN Una obra maestra, con momentos inolvidables, grandes personajes y una libertad de juego total.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Un año después, *GTA V* conserva toda la magia del original. Los personajes, la historia y la libertad de acción son insuperables, y además esta versión incluye considerables mejoras técnicas y mucho contenido adicional.

18 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

"Repose en paix"...

ASSASSIN'S CREED UNITY



Se respiran aires de cambio, a varios niveles. Por un lado, las clases acomodadas se echan a temblar en la París del siglo XVIII. Por otro, la tecnología de la saga *Assassin's* da un paso adelante...

■ **BUENA SE HA MONTADO** con la llegada de este juego. Las redes sociales se han incendiado con quejas sobre su frame rate, bugs que hacen desaparecer partes del cuerpo... La gran apuesta de Ubi ha supuesto un duro golpe para la compañía, que ha visto cómo sus acciones bajaban en picado recientemente. Pero, ¿qué hay de justo en esta situación y qué de "tendencia tuitera? En nuestra opinión, hay más de lo segundo que de lo primero, pero entremos en detalles... Como sabréis, el juego nos pone en la piel de Arno Dorian, un nuevo asesino que se embarca en una aventura de venganza y honor durante los años de la Revolución Francesa. El desarrollo es el propio de la saga, con ausencia total de niveles navales y con un mayor peso de la infiltración.

→ **PARÍS ES UNA PROTAGONISTA MÁS** de la historia, ya que en nuestro camino visitaremos lugares tan icónicos como Notre Dame o las Tullerías. Sus habitantes muestran cómo la sociedad está en pleno cambio, con banderas al aire, facciones enfrentadas o grupos recitando a coro canciones patrióticas. También conocemos a personajes históricos como el Marqués de Sade, Luis XVI o Napoleón, si bien la mayoría de ellos aparecen poco tiempo. Y es que la Revolución Francesa es más bien un telón de fondo, ya que la historia principal se centra más en las relaciones ocultas entre los templarios y los asesinos.

Las partes del presente, por su lado, quedan reducidas a algunos vídeos de transición que nos explican qué estamos buscando, si bien hay algunas pistas en el juego

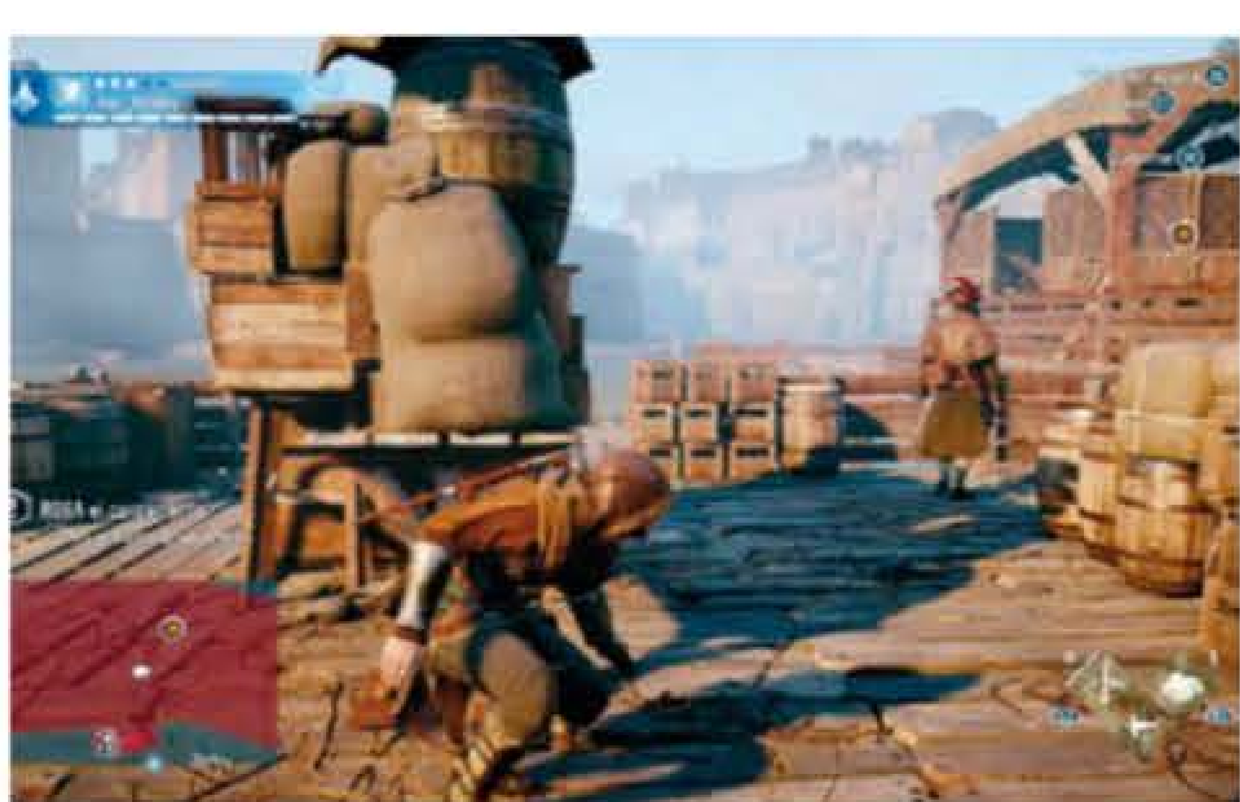




EL CATÁLOGO DE ARMAS que podemos usar se clasifica por cortas, largas o a distancia. Si tenemos bastante pasta, podemos comprarlas al pausar el juego.



EL SISTEMA DE LUCHA ha variado. Cambiamos de arma a distancia y de apoyo, pero no de arma blanca "al vuelo".



LA INFILTRACIÓN gana algo de peso en esta entrega. Podemos parapetarnos detrás de cualquier cobertura.

Historia de dos ciudades

La historia principal del juego se desarrolla en un lapso de cinco años. En ella, nuestras acciones tienen lugar en dos ciudades clave en la historia de Francia... y de la Humanidad.



VERSALLES es una ciudad relativamente pequeña, que acoge el famoso palacio. Comenzamos a movernos allí y podemos volver cuando queramos, aunque no tiene tanta "chicha" la otra.



PARÍS es la ciudad principal del juego y la más grande que hemos visitado nunca en un *Assassin's Creed*. Podemos pasear por todos los grandes barrios de la ciudad real, aunque algunos están fuertemente defendidos.

2



3



CACERÍA PARISINA

Veamos algunos de los objetivos de Arno:

1. LOS PRIMEROS CAPÍTULOS nos cuentan las motivaciones de Arno y sirven a modo de sencillo tutorial de movimientos.

2. PARA CADA ASESINATO importante, evaluamos las vías de entrada al recinto. La forma en que vayamos a por la presa es cosa nuestra...

3. EL PRESENTE se resuelve solo a base de secuencias de vídeo.

sobre el trasfondo general. A medida que avanzamos, vamos ganando dinero y puntos de mejora que nos permiten adquirir nuevas armas o piezas para nuestro equipo (todo ello, directamente desde el menú de pausa), que mejoran las estadísticas de Arno. De hecho, se han ganado algunos "ramalazos" de juego de rol, pues algunos movimientos, como el de abrir cerraduras o matar a dos enemigos a la vez, se adquieren al ritmo que nosotros marquemos, al invertir los puntos que hayamos acumulado cuando creamos oportuno. Nuestras armas son parecidas a las de entregas previas, con un añadido: la hoja fantasma, que permite lanzar sigilosamente dardos narcóticos o enloquecedores de una forma más fluida.

→EL MULTIJUGADOR HA CAMBIADO MUCHO respecto al pasado. Ya no es un modo aparte, sino que sus misiones están distribuidas en el mapeado general. En cualquier momento podemos entrar en ellas y llamar hasta a 3 amigos más (depende de la misión) para superar un reto coo- ▸▸

Arno Dorian



Vamos a conocer la historia de este sombrío assassin desde sus años mozos. La venganza es su principal motivación al principio...



Los cuatro mosqueteros

El multijugador cooperativo integrado en la historia es, posiblemente, el cambio más relevante de esta entrega. Accedemos a él desde puntos concretos del mapa. Hay 2 modalidades:



EL NORMAL nos propone retos que generalmente consisten en seguir y dar caza a alguien. Separaos y atacad desde varios frentes para no fallar.



EL ROBO consiste en entrar en un área, coger una obra de arte y largarse. Hay varios puntos de destino en el mapa y solo uno lleva al objetivo real.



LAS PERSONALIDADES de la época aparecen (ahí está Napoleón), aunque pocos tienen algo de protagonismo.



LOS ASESINATOS POR RESOLVER son una nueva mecánica secundaria. Buscad las pistas y dad con el asesino...



LOS BARRIOS tienen un ambiente muy diferente en función de su "opulencia" y del año en que pasemos por ellos.



LA PERSONALIZACIÓN de Arno nos permite cambiar todas las piezas de su atuendo para mejorar sus estadísticas.

LA CANTIDAD DE PERSONAJES en pantalla es muy superior a la de juegos previos. Dicen que puede haber hasta 10.000...



Élise

Hermanastra de Arno, pero fiel a los templarios. Será una influencia clave para el héroe.

perativo a través de Internet. Las misiones clave de la historia sólo son compatibles para un jugador, pero hay muchas otras que permiten esa mecánica de juego. Los cuatro jugadores controlan su propia versión de Arno. El desarrollo de estas misiones no es especialmente innovador, pero se agradece el cambio de tercio.

EL APARTADO TÉCNICO supone la principal polémica del juego. ¿Hay cambios que justifiquen el cambio generacional? Pues sí: por un lado, la iluminación ha mejorado mucho, ya que es más realista, precisa y, en definitiva, atractiva. Por otro lado, el detalle de los escenarios y el número de personajes en pantalla es muy superior. Algunos escenarios se inundan de, literalmente, miles de NPCs en movimiento. La diferencia entre ellos es razonable y el resultado es sorprendente en ocasiones... Pero a la vez hay momentos en los que la tasa de frames baja bastante. No es el único defecto gráfico: "popping", bugs que hacen desaparecer partes del cuerpo, texturas que cargan de golpe... Desde luego, son circunstancias que manchan un poco la experiencia, si bien es

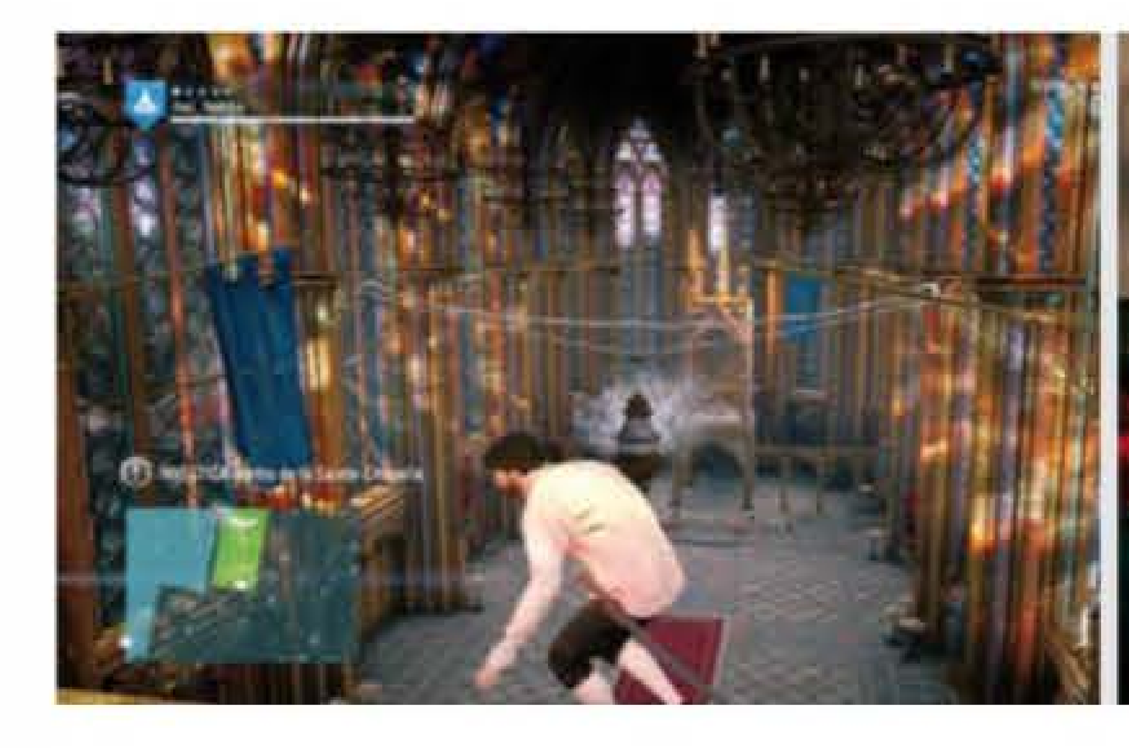


LOS ENEMIGOS son los acostumbrados: francotiradores, brutos, espadachines ágiles. Usar las contras y esquivas es clave.





■ LA REVOLUCIÓN FRANCESA SIRVE COMO TELÓN DE FONDO EN ESTA REDENCIÓN ■





LUGARES EMBLEMÁTICOS como Sacré Coueur (izq.) o la Bastilla (der.) suponen una visita obligada en ciertos momentos de la aventura.

Tortilla de retos francesa

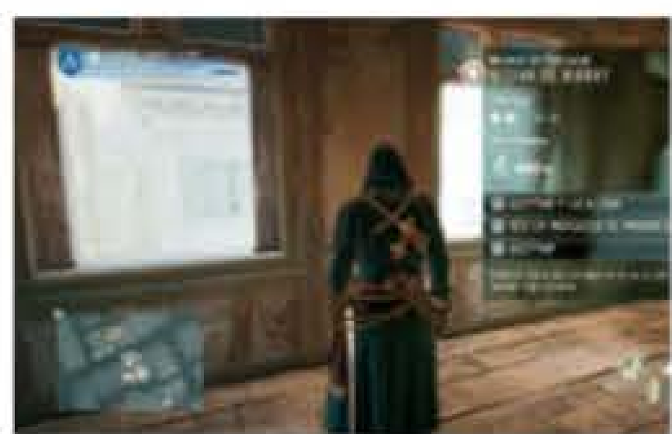
Las misiones de la historia principal son, lógicamente, las protagonistas, pero también hay muchas misiones extra que podemos acometer en cualquier momento, para ganar dinero o puntos que mejoren el rendimiento de nuestro protagonista.



LAS DISTORSIONES son misiones obligatorias en otros períodos históricos. Tras superarlos, podemos volver a ellos para afrontar retos contra reloj de recolección de items.



LOS ENIGMAS DE NOSTRADAMUS son poesías que nos dan pistas sobre dónde buscar una serie de glifos. No es nada fácil dar con todos, pero la recompensa es una armadura muy especial.



LAS HISTORIAS DE PARÍS son misiones parecidas a las de la historia principal, pero algo más cortas y con otros personajes históricos como invitados. Por ejemplo, Marat o Madame Tussaud.

cierto que se dan en circunstancias muy contadas (y esperamos que para cuando leáis esto estén resueltas con un parche).

El resultado es una aventura tan larga y completa como siempre, con algunos momentos muy espectaculares y otros más convencionales. No creemos que atraiga a nuevos usuarios y sus defectos técnicos le pasan factura (¿os hemos hablado del desafortunado doblaje de Napoleón por parte de Christian Gálvez?), pero también es cierto que tiene un nivel por encima de la media y un desarrollo intenso y espectacular. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Ciertas mejoras técnicas** serían imposibles en las consolas anteriores.

■ **La historia y la ambientación general,** en especial la relación y los diálogos de Arno y Élise.

Lo peor

■ **Algunos problemas de rendimiento,** como los bajones puntuales en la tasa de frames por segundo.

■ **Es muy conservador** en la mecánica de juego. Podría haber arriesgado más...

Alternativas

• **Assassin's Creed IV** tiene zonas navales y una ambientación piratesca, pero es inferior en lo técnico.

• **Sombras de Mordor** tiene un sistema de juego con muchos puntos comunes, pero ambientación muy diferente.

■ **GRÁFICOS** Iluminación, escenarios y personajes en pantalla asombran. Hay fallos de "popping" y bajones de frames.	88
■ **SONIDO** Muy buen doblaje al castellano (salvo la parte de C. Gálvez) y efectos ambiente. La música, adecuada.	87
■ **DURACIÓN** Cerca de 20 horas para lo principal y montones de misiones extra en el mapa, además del cooperativo.	92
■ **DIVERSIÓN** Poca innovación respecto a juegos previos, pero la ambientación y la historia molan mucho.	86
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

Ha ocasionado polémica en redes sociales por sus errores técnicos, pero en realidad es una experiencia muy completa y puntualmente sorprendente en lo técnico. Pensado para los fans de siempre, más que para nuevo público.

18 ■ Rol ■ BioWare ■ 1-4 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Esta Inquisición sí que es santa

DRAGON AGE INQUISITION


1

BioWare le da la vuelta a la tortilla por dos motivos: uno, nos brinda la entrega más completa en la historia de la saga y dos, nos obliga a admitir que la Inquisición sí mola.

■ **BIOWARE HA TOMADO NOTA DE SUS ERRORES.** *Dragon Age II* no fue lo que la crítica y los usuarios esperaban. Al margen de la simplificación de muchas de sus mecánicas (que habrá quien lo prefiera así), lo que está claro es que no supuso un salto hacia adelante en la saga. Su corto desarrollo, de poco más de un año, fue quizás el verdadero culpable de dejarnos la sensación de juego hecho con prisas. Por eso, ahora, se han tomado 4 años y han tenido muy en cuenta las virtudes del todopoderoso *Skyrim* para traernos un juego más ambicioso, completo y profundo que las dos primeras entregas.

Esta vez creamos un personaje de cero con un completo editor y, gracias a su capacidad para cerrar las grietas del cielo por las que se cuelan hordas de demonios, nos convertimos en el Inquisidor, la única esperanza de Thedas.

→**HAY 4 ESPECIES DISPONIBLES:** enano, humano, elfo y qunari, que se estrena como especie jugable en la saga. Pero lo importante son las clases: guerrero, pícaro y mago que, a su vez, contienen 4 árboles de habilidades distintos con los que especializarnos y cambiar totalmente nuestro estilo de juego. Así, podemos ser un pícaro experto en arco y colocación de trampas o un asesino sigiloso experto en armas dobles, por ejemplo. Además, cada uno de los 9 personajes que pueden acompañarnos tiene una especialización única en la que, además, se encuentra su habilidad especial más potente.

El sistema de combates es muy flexible. Podemos jugar en tiempo real o pausar la acción en cualquier momento para situar en el





DRAGON AGE INQUISITION es la entrega más ambiciosa de la saga. Un mundo gigantesco que explorar y degustar con libertad.



LOS COMBATES mezclan con acierto la acción en tiempo real con la estrategia de poder pausar y dar órdenes.



LA INFLUENCIA DE JUEGO DE TRONOS se deja ver en los politiqueos o los juicios. Aquí ejecutamos a lo Ned Stark.

Elige cómo combatir el mal

Las batallas mezclan lo mejor de la estrategia de la cámara táctica de *Dragon Age Origins* con las bondades de los combates en tiempo real de las aventuras de Hawke en *Dragon Age II*. Lo mejor es que podemos elegir en todo momento nuestro estilo en función de nuestros rivales:



LAS BATALLAS EN TIEMPO REAL siguen el estilo del rol de acción, con hasta 8 habilidades distintas asignadas a cada uno de los botones del mando.



LA CÁMARA TÁCTICA resulta fundamental para organizar a nuestros compañeros de batalla en los combates contra los enemigos más exigentes.





LA SENDA DE LA INQUISICIÓN

Convertirnos en el Inquisidor puede no apetecer de primeras, pero cuando vemos todo lo que ofrece, da gusto serlo.

1. LIBERTAD DE EXPLORACIÓN. Aunque el mapa está dividido en zonas con tiempos de carga que vamos desbloqueando, cada área tiene un tamaño más que considerable y podemos explorarlas con total libertad.

2. COMBATES. Mezclan la acción en tiempo real con la posibilidad de pausar la acción en cualquier momento y escoger estratégicamente.

3. PERSONALIZACIÓN ROLERA. Podemos mejorar, modififcar, encantar y hasta crear los objetos que equipamos a nuestro grupo de luchadores.

campo de batalla a nuestro grupo de 4 luchadores y especificar qué habilidades queremos que usen en cada momento. También podemos cambiar el control al personaje que prefiramos en cualquier momento. Pero ojo, que hay que saber muy bien para qué sirve cada habilidad o seremos más inútiles que Kinect y la PS Camera juntas.

Aunque en el nivel de dificultad normal, y sin el fuego amigo activado, la cámara táctica solo es necesaria en algunos combates, en las dificultades superiores es sencillamente indispensable. Recorrer cada rincón de los gigantescos mapas de juego en busca de objetos y equipo que mejoren nuestras habilidades y atributos también resulta básico para sobrevivir a los combates más duros de nuestra aventura.

➔INQUISITION OFRECE MÁS QUE COMBATES, como buen juego de rol ambicioso que es. Tenemos conversaciones a tutiplén con la típica rueda de diálogos de BioWare, en la que podemos elegir reacciones de enfado, tristeza, confusión, etc. y, por supuesto, to- ▶▶



Personalizando la Inquisición

El Inquisidor y su grupo de seguidores son totalmente personalizables. El sistema de mejoras y creación de objetos es brutal y hasta podemos decorar nuestro castillo como nos guste:



EL EDITOR de nuestro héroe es muy completo, desde el pelo, la raza o los ojos hasta los pómulos, cejas o la nuez. Es fácil crear un engendro.



EL SISTEMA DE CREACIÓN de armas y armaduras nos permite personalizar hasta el color o las habilidades especiales de cada objeto.



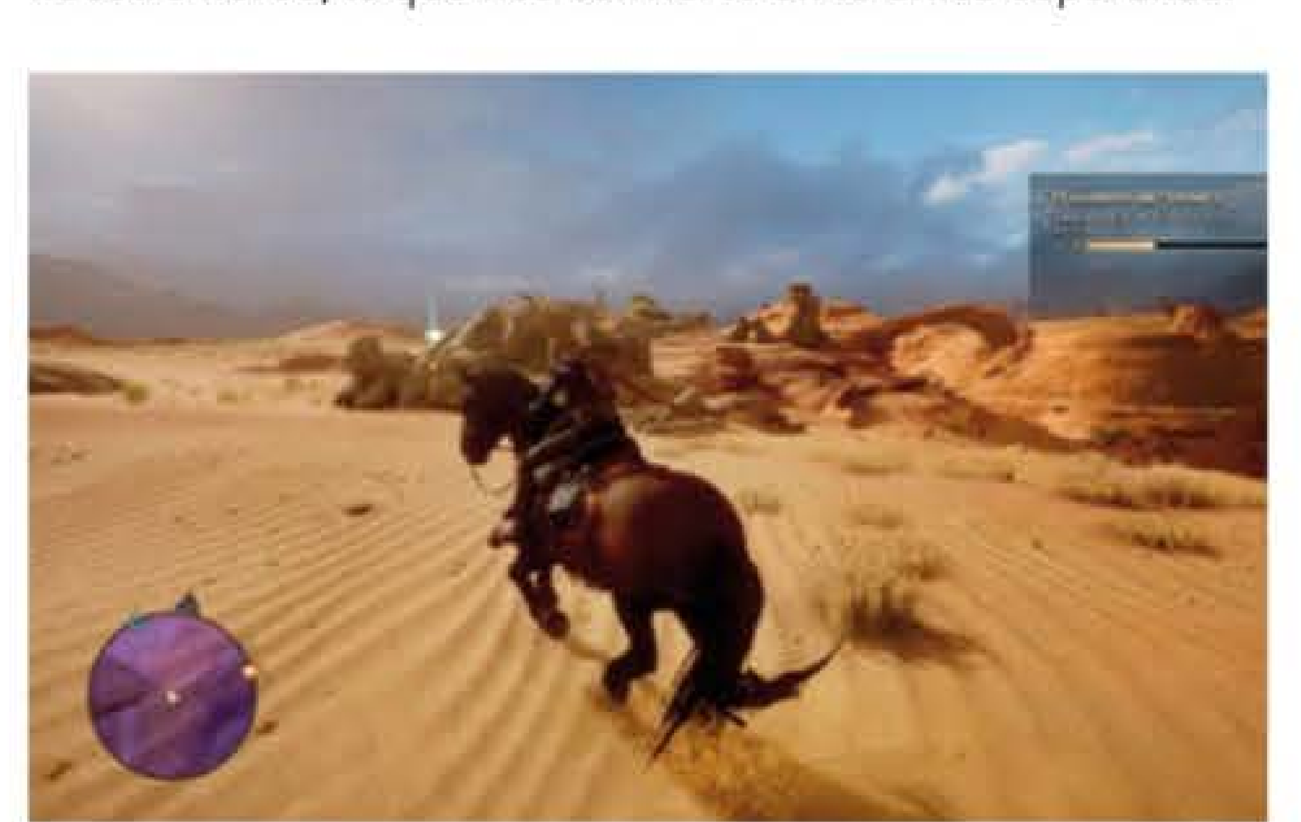
MEJORAMOS NUESTRO REFUGIO con nuevos jardines, torres para magos... y la decoramos con estandartes, nuevos tronos, cristaleras...



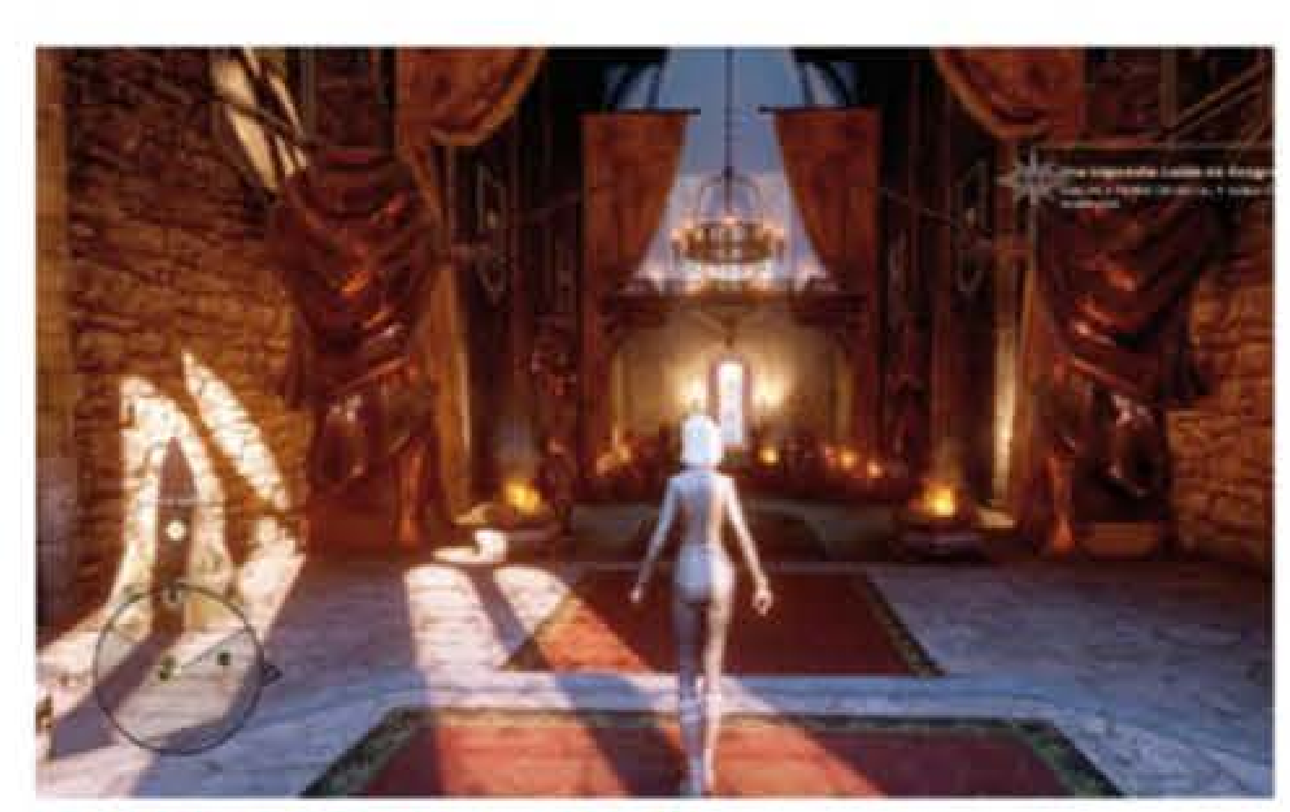
CERRAR LAS GRIETAS DEL CIELO solo está al alcance de nuestro héroe, lo que nos convierte en la única esperanza.



LOS ROMANCES no podían faltar a la cita en un juego de BioWare, desde relaciones homosexuales a interespecies.



LOS ESCENARIOS SON TAN GRANDES que, a veces, lo más sensato es usar alguna de nuestras variadas monturas.



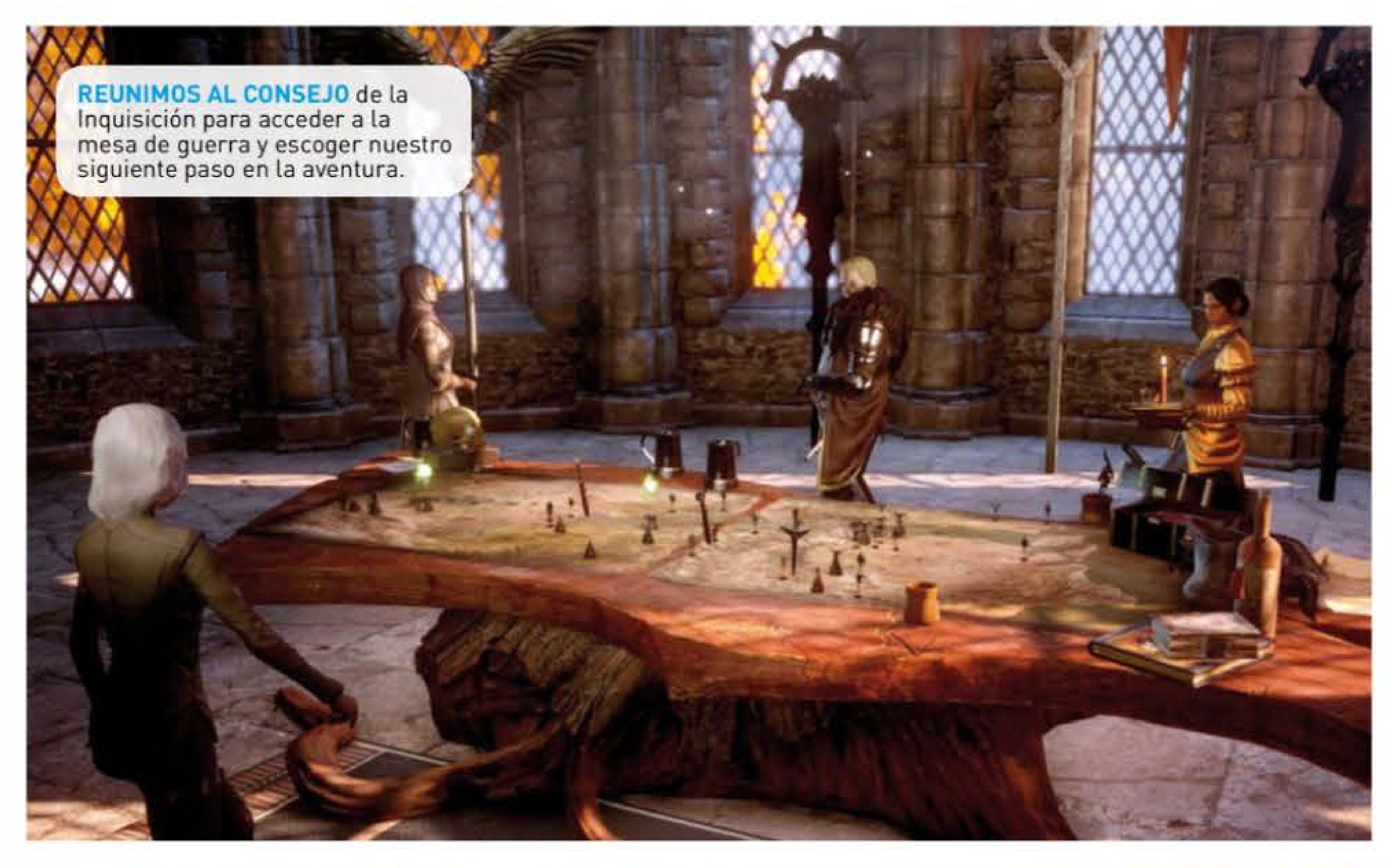
EL REFUGIO DE LA INQUISICIÓN es personalizable, podemos poner nuevas cortinas, cristaleras, estandartes...



LA FAUNA SALVAJE, desde pequeños zorros a osos y hasta enormes dragones, es uno de los grandes peligros que afrontamos.

mar decisiones, desde minucias que atañen a un solo personaje hasta asuntos de estado que definirán el futuro de Thedas. Los juicios se llevan la palma en este sentido. Dependiendo de cómo terminemos algunas misiones, apresamos a nuestros rivales, a los que debemos juzgar en nuestro refugio dictando sentencia, desde la ejecución o el destierro hasta dejarlo libre o incluso incorporarlo a la Inquisición. Los romances tampoco faltan. Podemos "entrarle" a todos nuestros seguidores y a personajes secundarios, y las relaciones homosexuales y entre especies son igual de bienvenidas.

➔EL MODO COOPERATIVO ONLINE PARA 4 JUGADORES es independiente de la historia principal. Escogemos entre 12 personajes y subimos de nivel y mejoramos nuestro equipo completando pequeñas misiones de escaramuza, al estilo de *Mass Effect* 3. Técnicamente tiene un nivel alto, aunque algunos escenarios tienen menos detalle que otros y hay ligeros fallos de popping, clipping y detec-


REUNIMOS AL CONSEJO de la Inquisición para acceder a la mesa de guerra y escoger nuestro siguiente paso en la aventura.





■ DRAGON AGE INQUISITION SE MERECE EL TÍTULO DE MEJOR ENTREGA DE LA SAGA ■





NO HAY CICLO DÍA-NOCHE, así que cada zona de juego tiene unos efectos metereológicos (izquierda) y una hora del día concreta (derecha).

Aviso, no me gusta repetirme

Aunque la mayor parte del tiempo lo pasamos enfrascados en combates o conversaciones y pese a que las misiones secundarias muchas veces se limitan a combatir, encontrar un determinado objeto o descubrir un nuevo lugar, también hay todo tipo de tareas y misiones que aportan mucha más variedad al desarrollo de *Dragon Age Inquisition*:


EN LOS ASTRARIOS debemos unir los puntos trazando líneas (sin volver a pasar por el mismo punto) para dibujar distintas constelaciones.


HAY COLECCIONABLES, como las botellas perdidas, diarios o los fragmentos. Si reunimos muchos desbloqueamos secretos en un antiguo templo.


LOS JUICIOS son tan divertidos como variados. Los reos se acumulan y nosotros decidimos si queremos ejecutarlos, desterrarlos, absolverlos,...

ción de colisiones. También echamos en falta mayor profundidad en algunas misiones secundarias o que nos enfrentásemos a algunos puzles en las mazmorras pero *Inquisition* sigue siendo un juegazo. Tiene muchas posibilidades, tanto en los combates o la exploración como en la personalización de nuestros héroes y el mundo en el que viven (gracias a la toma de decisiones). Lo mejor es que es completo y profundo, que nos mantiene enganchados decenas de horas mientras aprendemos algo nuevo, aunque llevemos más de 50 horas jugándolo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Las opciones** en los combates (estrategia o acción) y la variedad del desarrollo.

■ **La libertad de exploración** en las 10 gigantescas zonas que podemos llegar a desbloquear.

Lo peor

■ **Fallos técnicos,** como algo de popping, clipping y bastantes fallos en la detección de colisiones.

■ **Falta de profundidad** en las misiones secundarias que, a veces, son simplonas.

Alternativas

• **Skyrim** es el espejo en el que se mira Inquisition (o al menos debería), pero la obra de Bethesda sigue siendo superior.

• **Sombras de Mordor** es menos "rolero", pero comparte el estilo libre de exploración y las posibilidades de juego.

■ **GRÁFICOS**	Las animaciones son mejorables y algunos niveles tienen poco detalle, pero los efectos son muy buenos.	87
■ **SONIDO**	Voces en inglés con varios acentos, banda sonora escasa pero que ambienta de lujo. Efectos "normalitos".	87
■ **DURACIÓN**	Más de 50 horas para terminar la historia, más de 100 para hacerlo todo y multijugador para 4.	94
■ **DIVERSIÓN**	Un desarrollo con una enorme cantidad de posibilidades y un mundo gigantesco que explorar.	92
PUNTUACIÓN FINAL		**92**

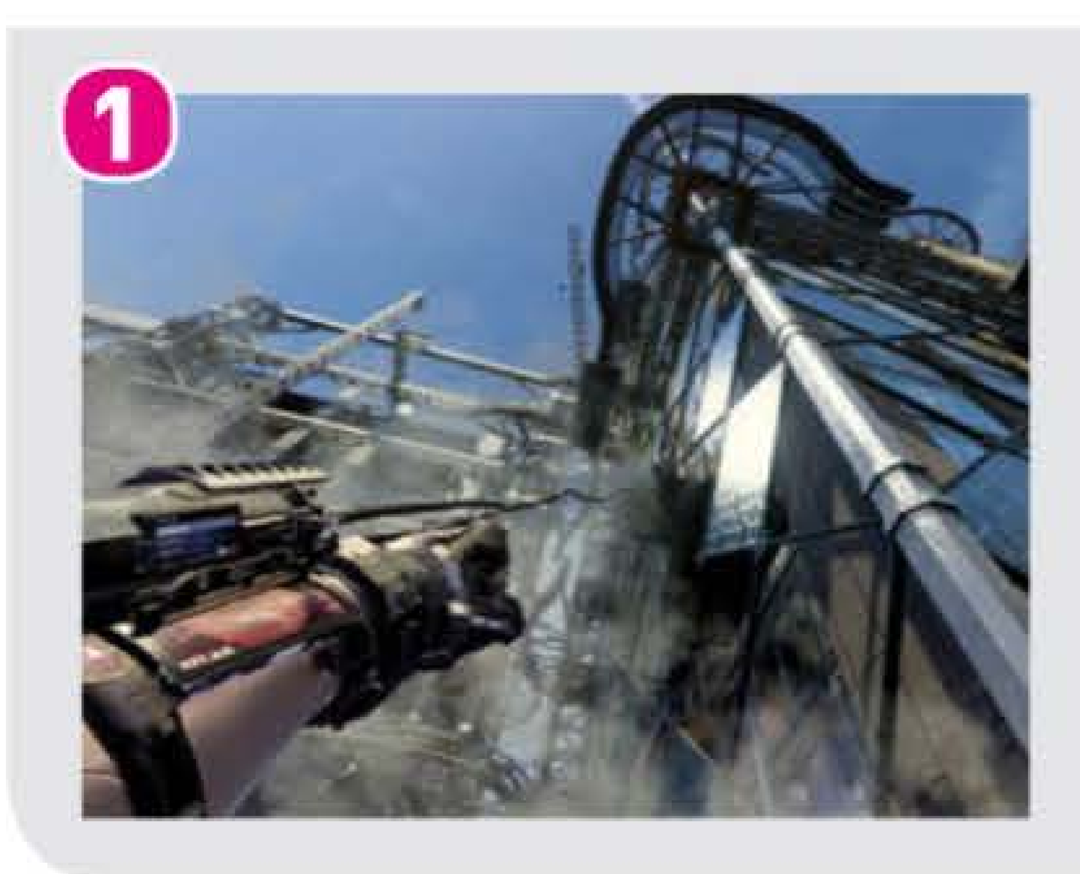
Valoración

BioWare ha aprendido de los errores de *Dragon Age II* y *Origins* (que también los tenía, aunque menos) y nos brinda un juego enorme, complejo, profundo y lleno de opciones que os mantendrá enganchados durante meses.

18 ■ Activision ■ Shoot´em up ■ 1-18 jugadores
■ Castellano ■ 69,95€ ■ Ya disponible ■ Contenido:

Las armas cambian, pero la guerra conserva su esencia

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE


1

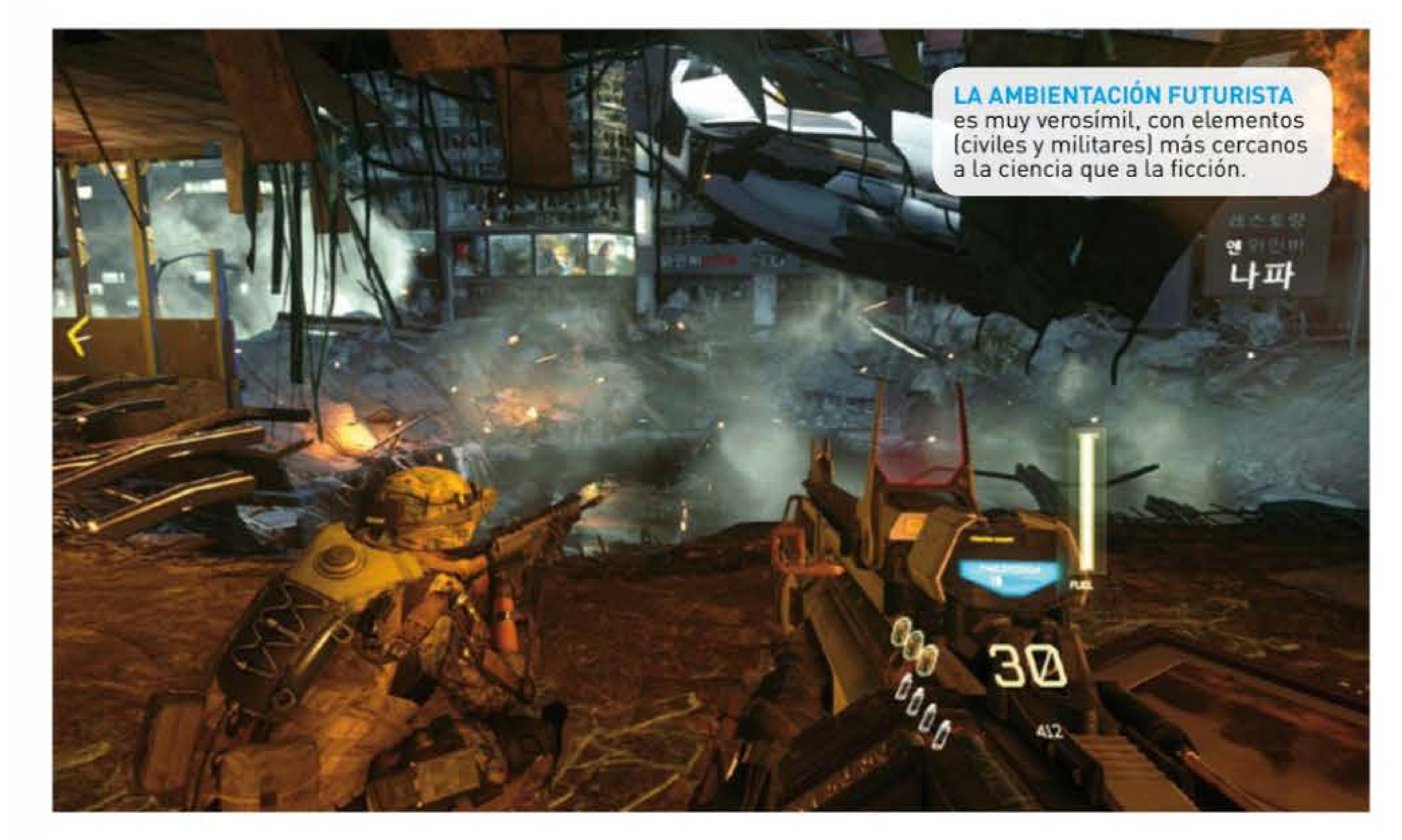
Sledgehammer nos muestra cómo será la guerra del futuro, cuando los soldados vayan equipados con exoesqueletos, y las PMC ocupen el lugar de los ejércitos.

■ **LA SAGA CALL OF DUTY PARECÍA AGOTADA** tras *Ghosts*. Por eso, Activision ha apostado por un nuevo modelo de desarrollo: tres equipos que se turnarán realizando juegos más cuidados, que aprovechen mejor las características de cada máquina. Sledgehammer Games ha sido el equipo responsable de inaugurar el ciclo, y ha conseguido su objetivo. *Advanced Warfare* es el primer juego de la franquicia con un motor específico para la nueva generación (en todas las consolas se mueve a 60 fps y en PS4 alcanza una resolución de 1080p) y además introduce cambios notables en la mecánica. Lo primero que llama la atención es la nueva ambientación: la guerra del futuro, en que los soldados van equipados con exoesqueletos.

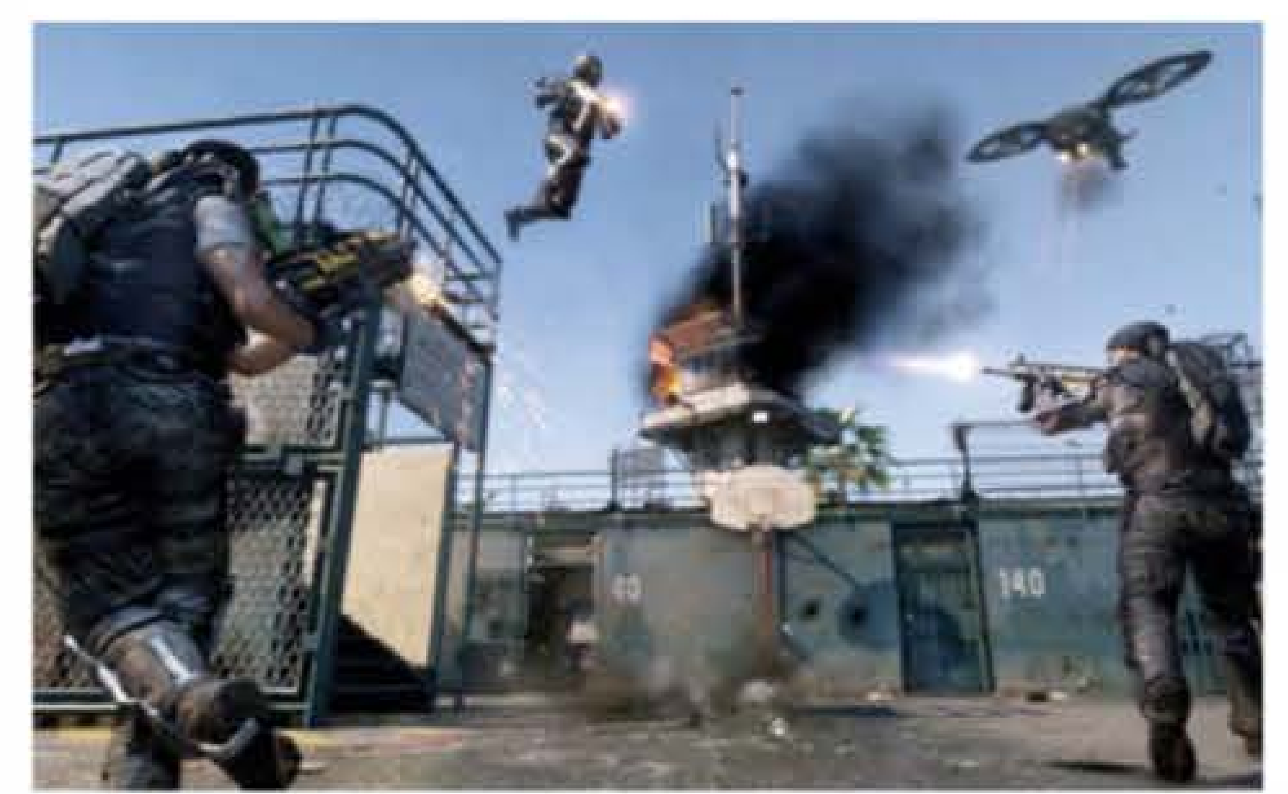
→**LA CAMPAÑA OFRECE 15 NIVELES FRENÉTICOS**, que se prolongan unas 6 horas. Se mantiene el estilo creíble de los combates, con un toque "hollywoodiense" en ciertos momentos y un diseño de niveles poco abierto. Durante toda la campaña interpretamos el papel del soldado Mitchell, que lucha en las filas de tres bandos: los Marines, la corporación militar privada Atlas y un grupo internacional conocido como Sentinel. Y enfrente tenemos, nada menos que al magnate Jonathan Irons (interpretado de forma magistral por Kevin Spacey). Este guión huye de los giros argumentales como *Modern Warfare* y de momentos forzados (como el final de *Ghosts*) para parecer más real.

Pero lo mejor de la campaña -aparte de unas secuencias de vídeo brillantes- es su dominio del ritmo. Cada nivel alterna tiroteos,





LA AMBIENTACIÓN FUTURISTA es muy verosímil, con elementos (civiles y militares) más cercanos a la ciencia que a la ficción.



HAY 13 MAPAS MULTIJUGADOR con elementos interactivos y eventos, como el tsunami, que cambian el trazado original.



JONATHAN IRONS es el villano, interpretado con maestría por Kevin Spacey (House of cards, American Beauty).

Infantería del futuro

Además del exoesqueleto, *Advanced Warfare* pone a nuestra disposición un catálogo de armas y equipo que refleja perfectamente en qué campos investiga el ejército actualmente. Vehículos anfibios, camuflaje y dispositivos de realidad aumentada nos facilitan el trabajo.



PILOTAMOS motos, tanques, jets y goliaths (armaduras tipo mech) con el equipamiento militar más avanzado y una potencia de fuego brutal.



DRONES, GRANADAS CÍCLICAS y realidad aumentada completan esta catálogo de "Juguetes"... también a disposición del enemigo.

2



3



EL PODER DEL EXO

El exoesqueleto convierte a Mitchell en el soldado más operativo. En cada nivel de la campaña se activan distintas funciones.

1. AÑADE VERTICALIDAD a los movimientos del soldado gracias al salto doble, el freno de caída, guantes magnéticos o la posibilidad de lanzar un garfio para trepar a zonas elevadas.

2. SE PUEDE MEJORAR al terminar cada nivel de la campaña, con puntos limitados.

3. MEJORA EL SIGILO con funciones de camuflaje óptico y detección de fuerzas hostiles (incluso tras coberturas).

momentos de infiltración y control de vehículos -nada de niveles sobre raíles- con maestría, manteniendo nuestro interés de forma constante. En algunos puntos determinados, el mapa "se abre" y podemos jugar de un modo más táctico.

→EL MULTIJUGADOR DE ADVANCED WARFARE es todo un acierto. En esencia, se apoya sobre las bases de *Modern Warfare*: partidas frenéticas, escenarios de tamaño medio o pequeño y enormes posibilidades de personalización, pero cambiando el ritmo gracias a los exoesqueletos. Ahora podemos deslizarnos lateralmente, ejecutar salto doble o activar una habilidad especial EXO, lo que acelera las partidas y añade verticalidad a los 13 mapas disponibles.

Los modos de juego no son demasiado arriesgados, pero funcionan a la perfección. Por un lado tenemos los tradicionales Todos contra todos, Baja confirmada, Duelo por equipos... a los que se añaden variaciones tan interesantes como Uplink (una suerte de fútbol americano con un dron sa- ▸▸

Marines



Al comienzo del juego protagonizamos un asalto en Seúl acompañados por los Marines, cuya dotación es inferior a Atlas.



Mapas y modos del mejor online

Con 13 mapas (uno más con la reserva) y 12 modos, además de los Hardcore, la variedad del multijugador está asegurada. En este sentido, es el mejor *Call of Duty* de los últimos años.



LOS NUEVOS MODOS como Momentum y Uplink completan los clásicos (en las versiones PS3 y Xbox 360 no está el modo Guerra Terrestre para 18).



CADA ESCENARIO está "animado" por eventos especiales, como el tsunami, drones detectores, torretas o el despegue de una lanzadera.



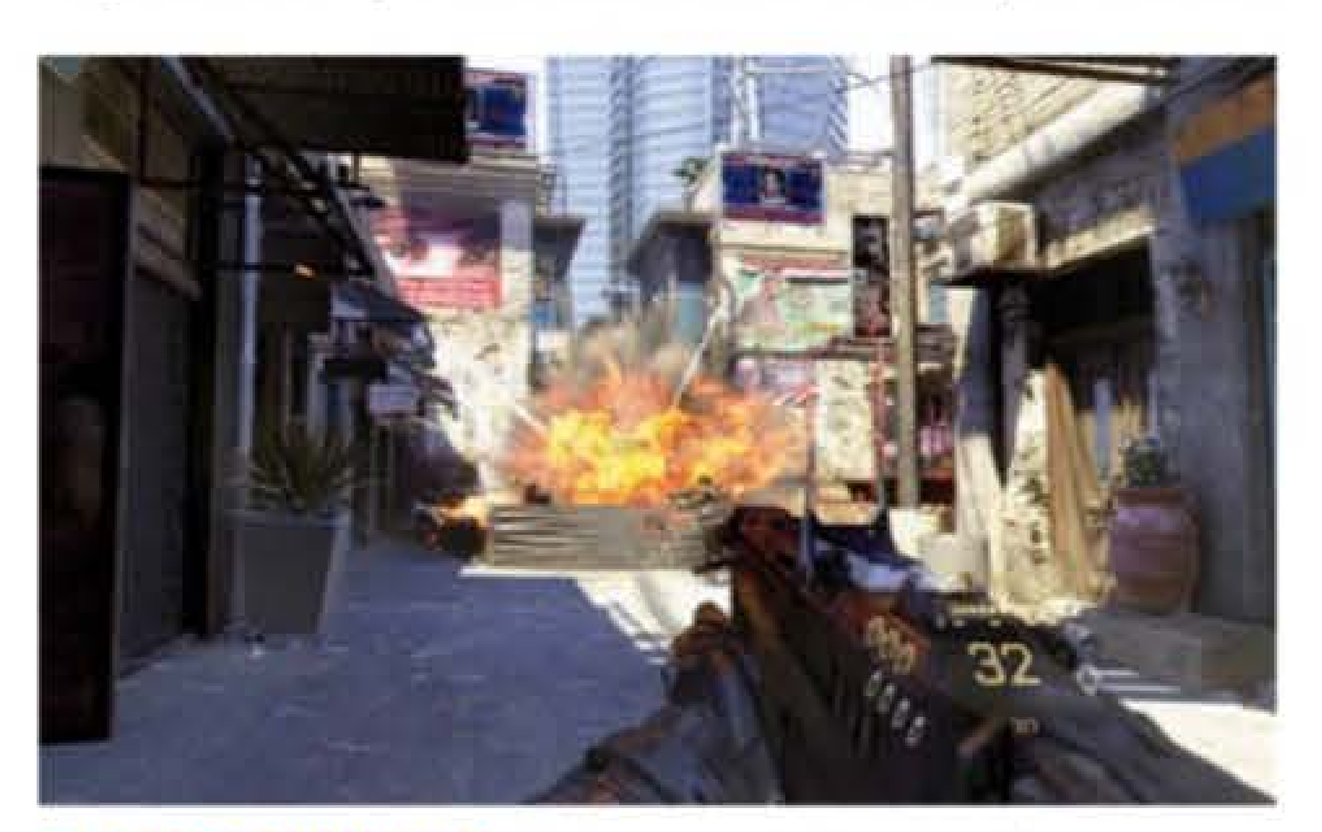
EL RITMO DEL MULTIJUGADOR es más rápido que en anteriores entregas de la saga, pero igual de divertido.



LA NARRATIVA está muy cuidada, con niveles "argumentales" y unas secuencias de vídeo espectaculares.



HADES es líder del grupo terrorista KVA, y representa otra de las amenazas a las que se enfrenta Mitchell.



EL APARTADO VISUAL destaca por la iluminación, unos modelos muy detallados y el tratamiento de partículas.



EL INTERFAZ del jugador simula un holograma, como ya habíamos visto en la saga *Dead Space* (de los mismos creadores).

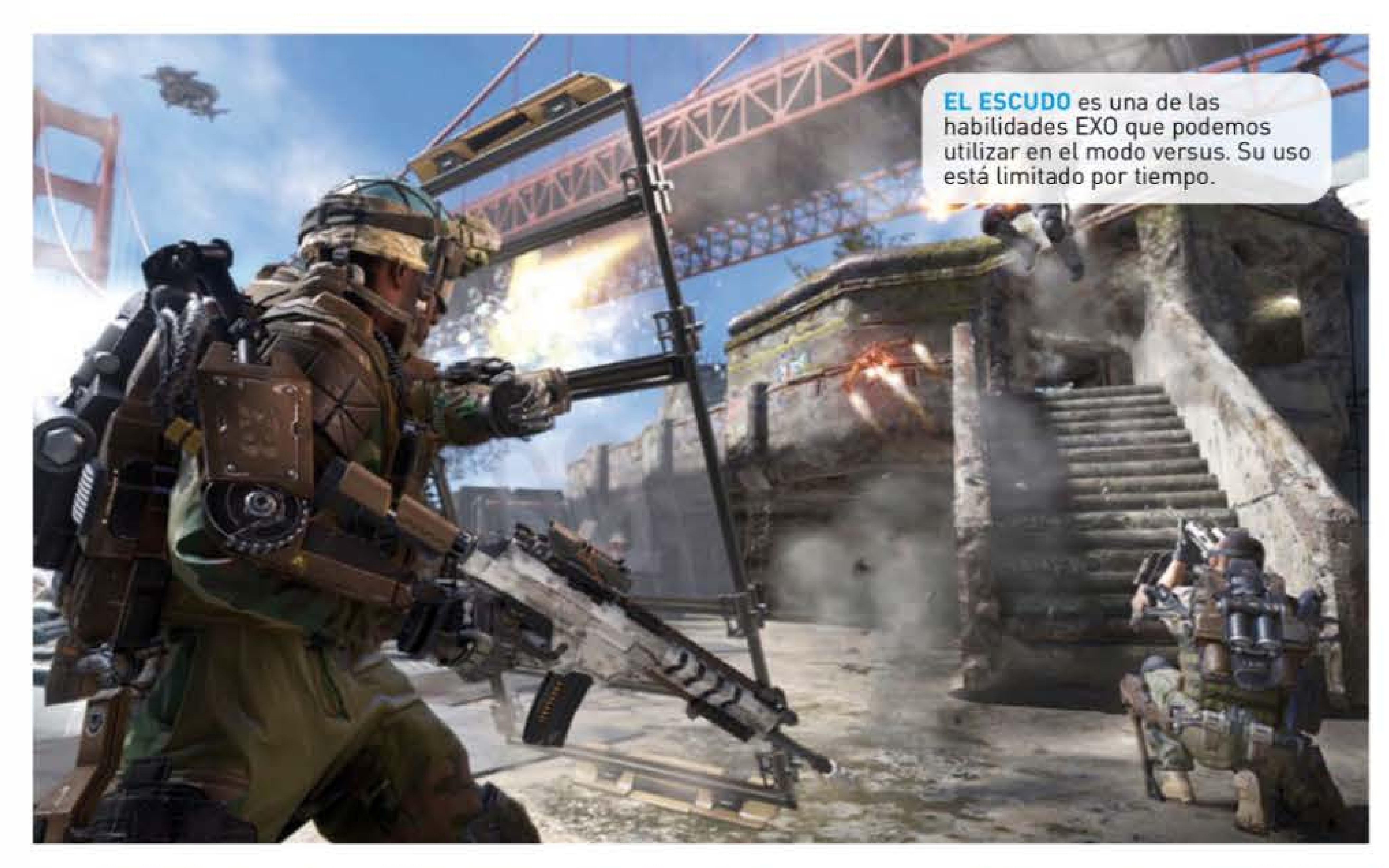
Mitchell

Era el mejor amigo de Will Irons (el hijo de Jonathan) y resultó mutilado en campaña. Pero eso no es el final para un soldado del futuro.

télite) o Momentum, en que debemos conservar el empuje de nuestro equipo para conquistar cinco posiciones. Para luchar en todos estos modos, contamos con un sistema de creación de soldados inmenso (en que tenemos que seleccionar 13 elementos contando armas, accesorios, perks, ventajas por racha...) y también podemos modificar el aspecto físico y editar nuestro emblema. Hay mucho más, ya que se recupera el sistema de rangos, prestigios y desbloqueos característico de toda la saga, y se añade la posibilidad de conseguir equipo aleatorio (y único) a través de paquetes de ayuda, que recibimos por tiempo jugado.

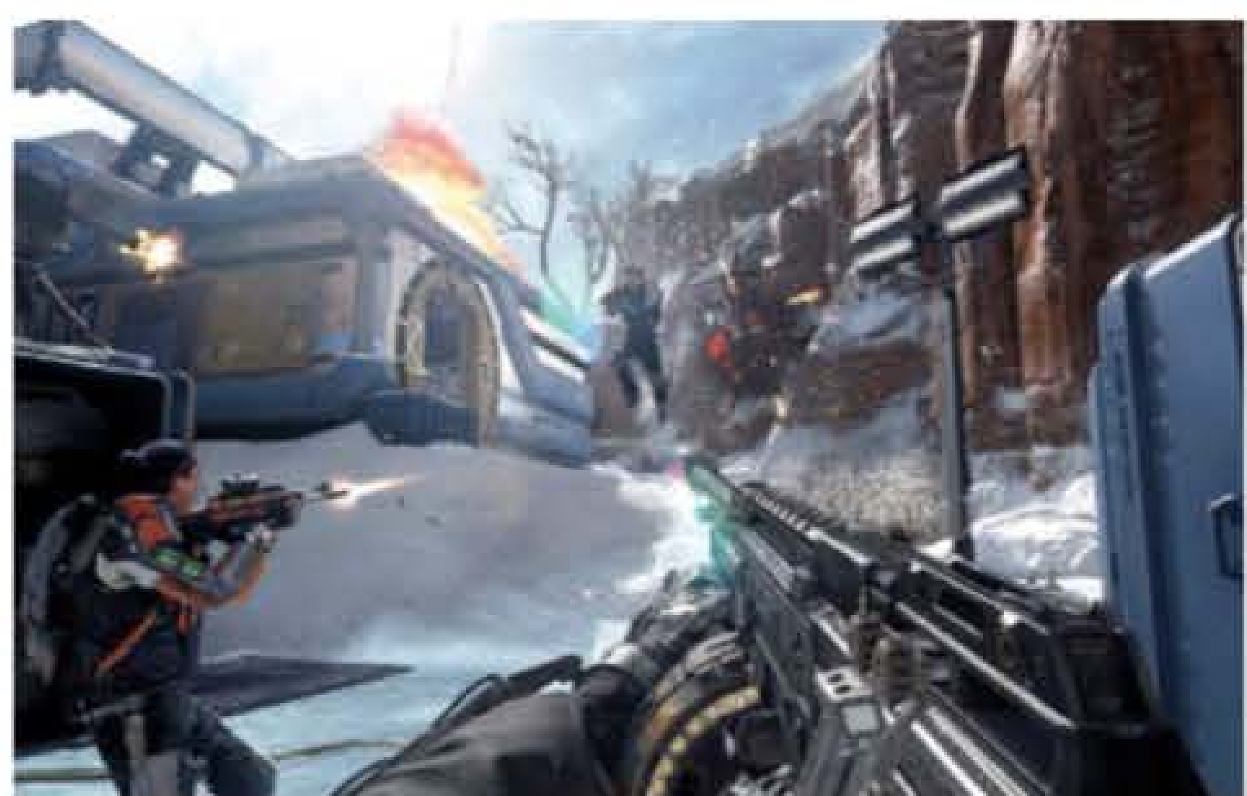
El multijugador se completa con un modo cooperativo por oleadas llamado EXO Survival, para 4 jugadores (2 a pantalla partida). Y como guiño, la última oleada es de zombis, y nos permite desbloquear equipamiento "no muerto" para el editor.

ADVANCED WARFARE CUMPLE SU MISIÓN. La campaña es espectacular y entretenida, y la presencia de Jonathan Irons/ Kevin Spacey aporta un elemento extra de credibilidad. La



EL ESCUDO es una de las habilidades EXO que podemos utilizar en el modo versus. Su uso está limitado por tiempo.





■ EL MODO EXO SURVIVAL ES COOPERATIVO PARA 4 JUGADORES, POR OLEADAS ■

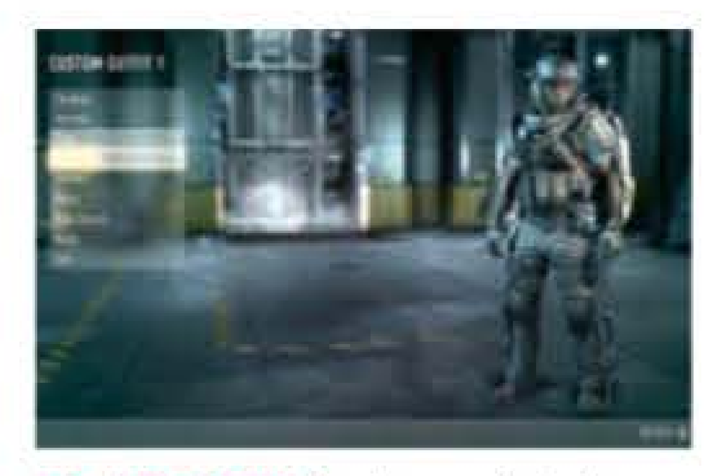




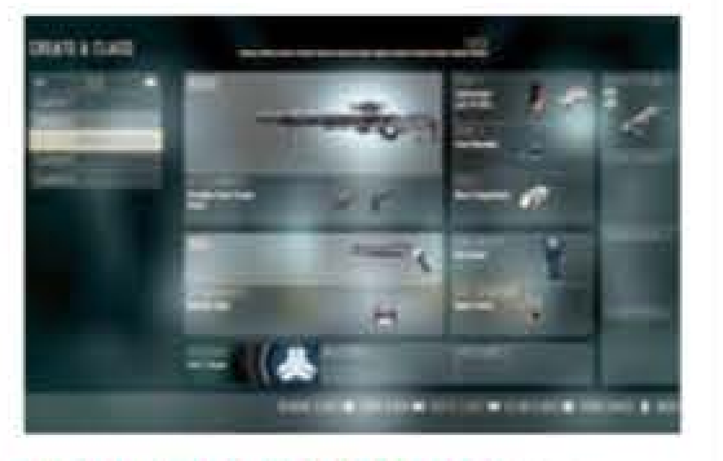
ZOMBIES, PERO MENOS La última oleada del modo coop.está protagonizada por zombies y desbloquea equipamiento "no muerto".

Los soldados personalizados

No hay dos soldados iguales. Por eso, *Advanced Warfare* cuenta con un editor -una versión mejorada de lo que pudimos ver en *Black Ops II*- para que hagamos un personaje (multijugador) a medida. Además, los paquetes de ayuda nos recompensan, cada cierto tiempo, con ventajas aleatorias que no están disponibles de otro modo. Así hay más "pique".



EL ASPECTO (y el sexo) de los soldados se puede seleccionar en un editor sencillo, pero efectivo. También podemos generar nuestros emblemas.



CREAMOS UNA CLASE con 13 elementos entre armas, accesorios, perks, ventajas por racha, granadas y las habilidades del exoesqueleto.



DESBLOQUEAMOS accesorios, camuflajes y nuevas armas a medida que conseguimos experiencia, rangos y prestigios.

ambientación futurista es muy sólida y el multijugador combina la diversión de siempre con infinitas posibilidades de personalización. Además todo está ejecutado con un apartado técnico sobresaliente, por primera vez específico para la nueva generación.

Sin llegar a revolucionar el planteamiento de los FPS bélicos, el juego de Sledgehammer Games da un valiente paso adelante: todavía tenemos esa sensación familiar cuando nos ponemos a los mandos, pero el ritmo de juego es más ágil y nos da más posibilidades. Un "shooter" explosivo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El exoesqueleto** acelera el ritmo de juego y permite nuevos movimientos.

■ **El apartado visual** es contundente: modelos, efectos, animaciones... y a 60 fps (1080p en PlayStation 4).

Lo peor

■ **La campaña es corta,** con 15 niveles que apenas llegan a las 6 horas de juego.

■ **No hay zombis,** como un modo en sí. Sólo es un guiño para los fans de este modo. Llegarán a través de DLC.

Alternativas

- **Destiny** tiene una ambientación Sci-Fi, una buena historia y excelente multijugador (versus y cooperativo).
- **Battlefield 4** es un excelente shooter bélico multijugador, que aprovecha la potencia de la next gen.

■ **GRÁFICOS** Por fin un *Call of Duty* despunta en la nueva generación: modelos y efectos sobresalientes a 60 fps.	90
■ **SONIDO** Música y doblaje cumplen, pero las armas suenan más "apagadas", como corresponde a su calibre.	86
■ **DURACIÓN** A las 6 horas de la campaña hay que añadir un multijugador eterno, y un buen cooperativo por oleadas.	92
■ **DIVERSIÓN** El exoesqueleto mejora los pilares de la saga: campaña espectacular y modo online muy adictivo.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

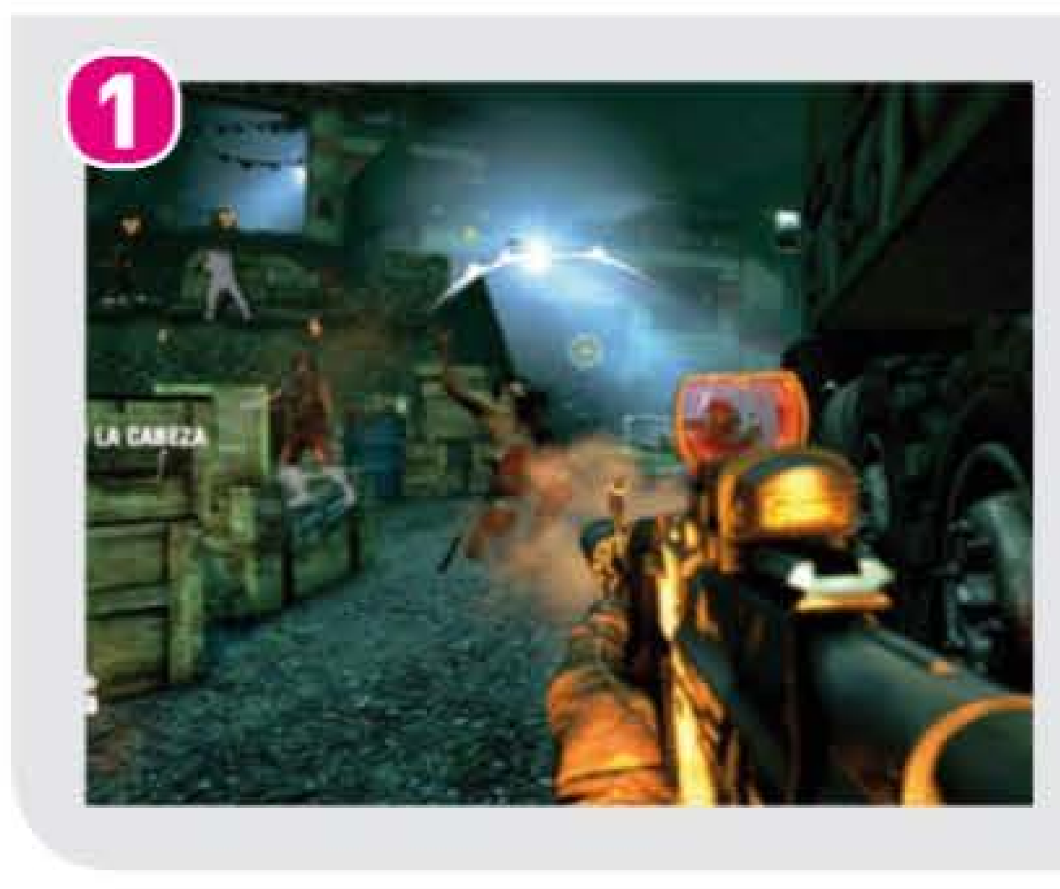
Mejora lo visto en las últimas entregas, tanto por ambientación como en sus aspectos técnicos, pero sin sacrificar los dos pilares de *Call of Duty*: una campaña espectacular (aunque corta) y un multijugador online eterno.

18 ■ Shooter/Aventuåra ■ Ubisoft ■ 1-10 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Sin balas no hay paraíso

FAR CRY 4

Kyrat, un ficticio paraíso tibetano, te está esperando para que lo liberes de Pagan Min, un tirano líder. ¿Te apuntas?





■ **DESDE SUS "PECEROS" INICIOS EN 2004,** la serie *Far Cry* ha sabido combinar la libertad de los mundos abiertos (desde la conducción de todo tipo de vehículos a misiones opcionales) con el desarrollo propio de un shooter. Con cada nueva entrega ha ido introduciendo nuevos elementos, como un brutal psicópata que era nuestro némesis en *Far Cry 3*, detalles que han ido engordando su éxito hasta alcanzar los más de 9 millones de copias conseguidos por la anterior entrega. Y precedido de este éxito llega *FC4*, un capítulo que, asentado sobre los mismos pilares, supone el debut de la serie en las nuevas consolas. Pero, más allá de las presumibles mejoras técnicas, ¿será capaz de superar los logros de *FC3*? Vamos a verlo.

➔**FAR CRY 4 NOS PONE EN LA PIEL DE AJAY GHALE,** un exiliado de Kyrat, una ficticia zona del Tíbet, que regresa a su tierra natal para cumplir la última voluntad de su madre. Pero, al poco de llegar, sufre en sus carnes lo que el resto de la población: el tiránico y auto impuesto rey Pagan Min intercepta su autobús y, desde ese punto, se verá arrastrado a una lucha de la que no sabía nada. Y es que el grupo revolucionario Sendero Dorado lo rescata y lo une a su causa, que no es otra que derrocar al rey y ayudar a la población.

Ese es el punto de partida de una aventura tan larga como duradera, que a lo largo de 32 misiones nos plantea situaciones de todo tipo, desde misiones de sigilo a otras más orientadas a la acción, sin olvidar tareas opcionales de todo tipo, desde rescate de rehenes, a caza de animales, recuperar puestos de control, subir a campanarios para tener visibilidad en el mapa, carreras, destrucción de objetivos y un largo etcétera.

➔**LO CIERTO ES QUE FAR CRY 4 ES CONTINUISTA** y recupera todo aquello que funcionó en anteriores entregas. Hay misiones que son prácticamente idénticas a algunas de *FC3*, como quemar un campo de opio, e incluso algunos personajes vuelven, como Hurk o Willis. Hasta detalles como que un tema musical conocido, como "Should I Stay or Should I Go", de The Clash,





FAR CRY 4 es una aventura subjetiva en mundo abierto repleta de acción y sigilo, ambientada en Kyrat, una ficticia zona del Tíbet.



EL PANEL TÁCTIL del Dual Shock 4 se utiliza para cambiar de arma rápidamente, acceder al mapa, inventario, etc.



CON LA EXPERIENCIA ganada al cumplir objetivos ganamos puntos, con los que desbloqueamos habilidades.

Mejor jugando con un amigo

El cooperativo online es uno de los aciertos del juego. Puedes invitar o unirte a un amigo y completar "todo" lo opcional del juego (los coleccionables, asaltar fortalezas...). Si uno no tiene headset, el juego incluye algunas expresiones, como sígueme, a las que se accede desde la cruceta.



EN "CO-OP" podemos realizar tareas opcionales, compartir munición, reanimar al aliado caído... Pero no nos podemos separar más de 150 metros.



LLAVES DE KYRAT. Con el juego de PS3 y PS4 vienen 10 códigos para invitar a un amigo, quien puede probar el juego durante un total de 2 horas.

CÓMO SOBREVIVIR EN KYRAT

La ficticia zona donde transcurre el juego encierra más peligros de los que te puedas imaginar...

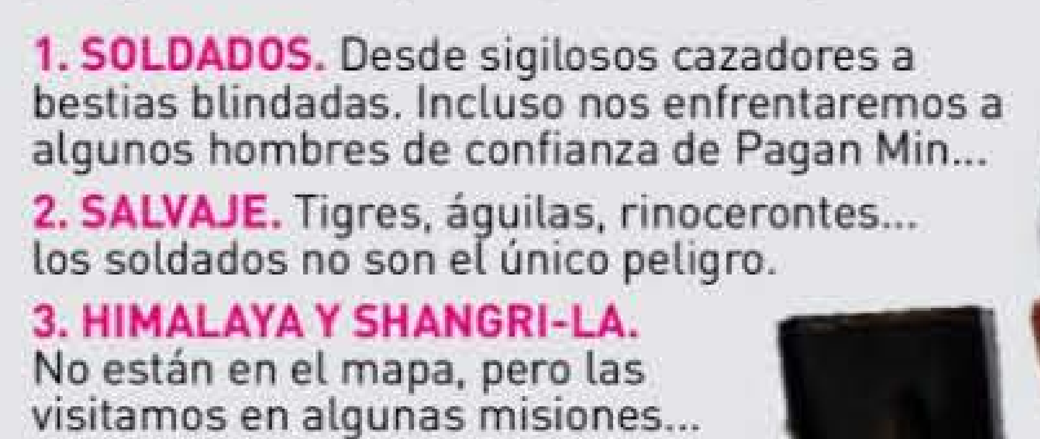




1. SOLDADOS. Desde sigilosos cazadores a bestias blindadas. Incluso nos enfrentaremos a algunos hombres de confianza de Pagan Min...

2. SALVAJE. Tigres, águilas, rinocerontes... los soldados no son el único peligro.

3. HIMALAYA Y SHANGRI-LA. No están en el mapa, pero las visitamos en algunas misiones...



sirve para amenizar la secuencia inicial, como lo hiciera "Paper Planes" de MIA en *FC3*. Y no solo eso: con las pieles mejoramos nuestra capacidad para llevar munición e ítems, contamos con un árbol de habilidades para mejorar a Ajay, etc. Esta familiaridad no tiene porque ser, ni mucho menos, mala... pero a algunos jugadores puede echarle atrás.

ESO NO IMPIDE QUE TAMBIÉN HAYA NOVEDADES, que las hay. El primero es el propio entorno. Kyrat es mucho más variado, vivo e impresionante que Rook Island, el entorno de *FC3*. En este marco, además, hay más cosas para hacer, como los eventos de karma (similares a los eventos aleatorios de *GTA V*: rescatar a un civil que va a ser ejecutado, ayudar a miembros de Senda Dorada...) o asaltar 4 fortalezas repartidas en el mapa.

Además, Ajay cuenta con algunas nuevas herramientas para moverse por Kyrat, como los llamados "Buzzer", autogiros que nos permite sobrevolar la zona. A éste se suman los elefantes (con los que podemos embestir mientras



Sabal

Es uno de los líderes de Senda Dorada y pretende recuperar las tradiciones. En castellano le da vida Juan Amador Pulido.



Mil cosas que hacer en Kyrat

Kyrat puede presumir de ser uno de los mundos abiertos con más cosas para hacer: 300 coleccionables, 240 lugares de interés, más de 100 misiones opcionales, eventos aleatorios...



OPCIONAL. Desde secuestrar camiones a misiones de escolta, carreras, rescatar rehenes, destruir convoyes, subir a campanarios...



COLECCIONABLES. Recupera máscaras, cartas de soldados perdidos o diarios, arranca pósters de propaganda, gira ruedas "mani"...



AJAY PUEDE ELEGIR, en momentos puntuales, a qué líder de Senda Dorada ayuda. Esto da lugar a misiones distintas.



TIGRES, RINOCERONTES, leopardos, águilas y otros animales salvajes también serán un peligro constante.



LAS ARMAS COMPRADAS o desbloqueadas se pueden personalizar con miras, silenciadores, texturas de color...



LA "PASTA" GANADA se puede invertir en diversas cosas, como por ejemplo, mejorar la casa de los padres de Ajay.



QUADS, TAXIS HINDI, autogiros, motos de agua, hovercrafts, ala deltas... la variedad de vehículos vuelve a ser realmente enorme.

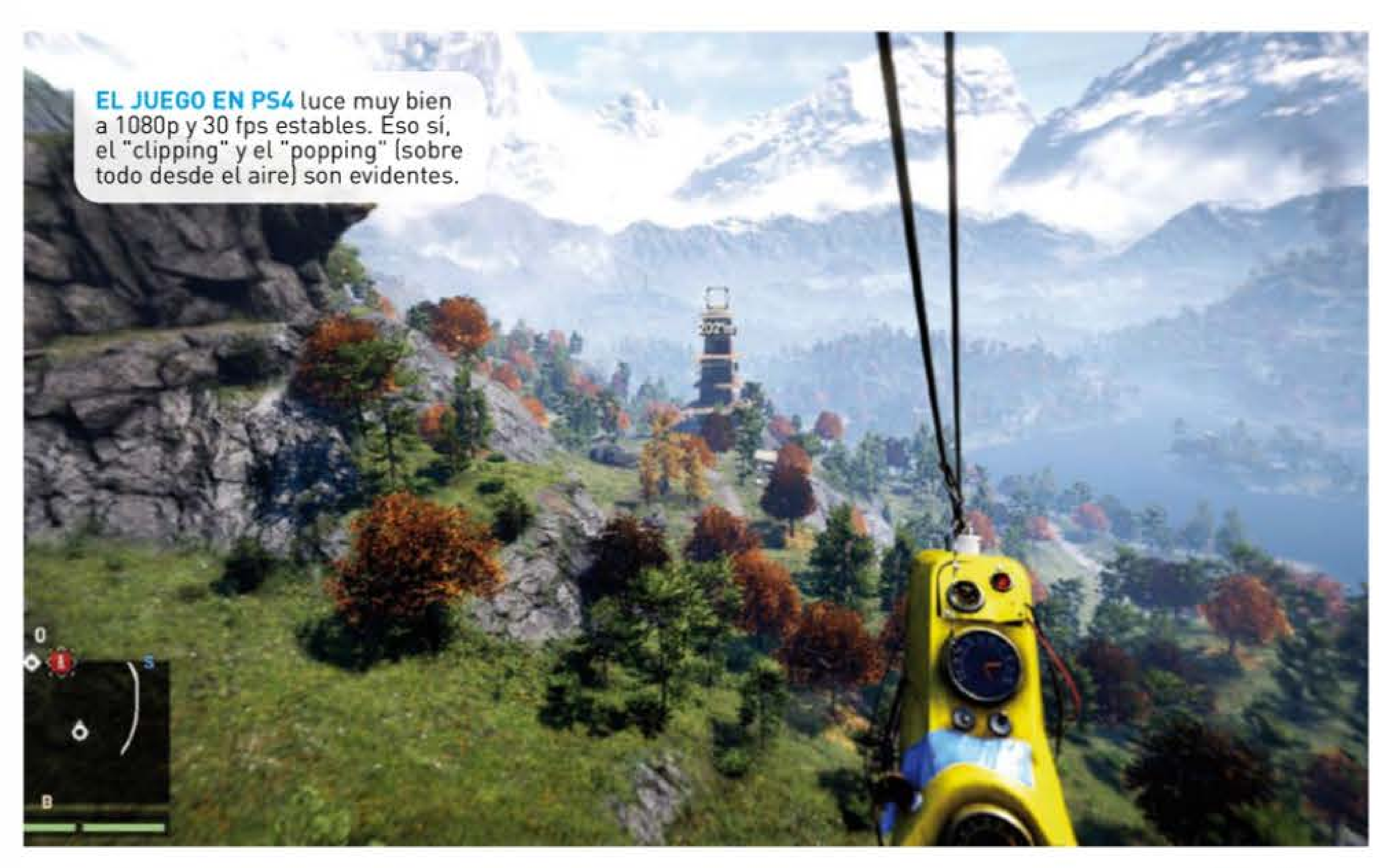
Pagan Min

Es la "malo" de la peli, un rey tiránico a quien da presta su voz, de forma magistral, Iván Muelas.

disparamos), vehículos típicos de la zona -como los taxis hindúes o un gancho para trepar por determinadas paredes rocosas.

Pero quizá lo más importante de todo es que, por primera vez, el protagonista puede elegir a quién ayuda. Senda Dorada cuenta con dos líderes, cada uno con una visión muy distinta de las cosas, y nosotros seremos decisivos en su lucha de poder: elegir ayudar a uno u otro (encontramos un total de 4 ó 5 puntos en los que debemos tomar partido) desemboca en misiones y situaciones distintas, por lo que *FC4* es, además, rejugable... al menos si quieres ver esas misiones diferentes.

PERO DONDE REALMENTE DESPUNTA FC4 es en la cantidad y variedad de tareas opcionales, que dan lugar a uno de los mundos abiertos más "densos" del género. En total hay cerca de 300 coleccionables (pósters de propaganda, máscaras...) y cerca de 100 misiones opcionales. La gran mayoría se pueden jugar en cooperativo online con un amigo, como los asaltos a las fortalezas, que resultan más asequibles y divertidas así.



EL JUEGO EN PS4 luce muy bien a 1080p y 30 fps estables. Eso sí, el "clipping" y el "popping" (sobre todo desde el aire) son evidentes.





■ FAR CRY 4 NO INNOVA SUS PILARES, PERO LOS REFINA HASTA NUEVAS COTAS ■





SECUNDARIOS de lujo, como Longinus o Yogi y Reggie, dan el toque de locura que no puede faltar en la serie. Todos con un doblaje sobresaliente.

El multijugador pone la guinda

Además de la campaña y el cooperativo, *FC4* también incluye tres modos online para hasta 10 jugadores en 10 mapas (zonas extraídas de la campaña). Ofrece dos bandos, Senda Dorada y los Rakshasa, una sigilosa tribu armada con cuchillo y arco (con diversos tipos de flecha) y que utiliza la naturaleza (podemos invocar animales, usar efectos de las plantas...).



MÁSCARA DEMONIACA. Como en capturar la bandera, hazte con una máscara y llévala a un templo. Domina el campanario y verás al rival en el mapa...



PUESTO. Es como Dominación, pero con una única zona a defender o atacar. Hay una barra con %, que indica nuestro progreso para dominar la zona.



PROPAGANDA. Es como cualquier modo "Demolición", es decir, plantar bombas en zonas concretas, pero con tres objetivos a destruir o defender.

También cuenta con un divertido multijugador competitivo para 10 jugadores, que supone el broche de oro a una gran aventura que, si bien puede no ser la panacea de la innovación, sí que consigue enganchar con sus variadas mecánicas y todo lo que ofrece para hacer.

Además, llega magistralmente doblado al castellano y, en el caso de la versión de PS4, luce muy bien. Retiene algunos problemas del pasado, sí, como el "popping" (más evidente sobre todo desde el aire) o algo de"clipping", pero son perdonables dado el enorme y brutal mundo que ofrece... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La cantidad de cosas** para hacer que ofrece. Aparte de la historia, hay cientos de misiones, coleccionables...

■ **El doblaje es magistral,** con voces muy profesionales. El cooperativo, también de 10.

Lo peor

■ **Que no haya arriesgado** un poco más. Ciertas misiones (y más) son calcos de *FC3*.

■ **El multijugador** es muy divertido... pero solo ofrece 10 mapas y 3 modos. Alguno más en camino vía DLC...

Alternativas

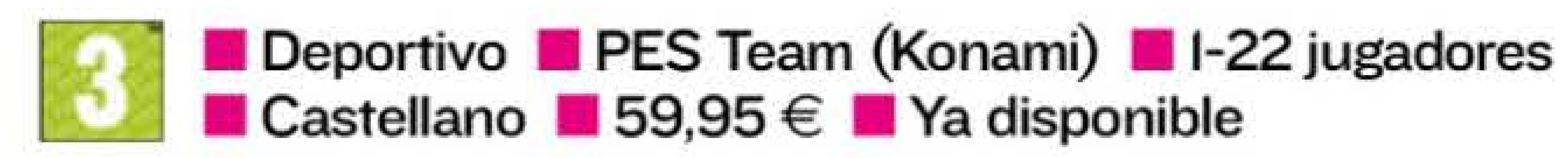
• **Far Cry 3** es la más obvia, por ofrecer un esquema parecido, aunque no está en la nueva generación...

• **Grand Theft Auto V,** en PS4, Xbox One y PC incluye un modo en primera persona que se acerca a las sensaciones a *Far Cry 4*.

■ **GRÁFICOS** Popping aparte, la recreación de Kyrat es sublime. Entornos recargados y personajes bien diseñados.	90
■ **SONIDO** Brillan con luz propia los efectos de sonido y, sobre todo, el gran doblaje al castellano. BSO a buen nivel.	93
■ **DURACIÓN** Campaña duradera, cientos de cosas opcionales y, además con cooperativo y competitivo. Muy duradero.	92
■ **DIVERSIÓN** Si le perdonas que a veces sea parecido a *FC3*, disfrutarás de un juego tan variado como enorme.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

FC4 no pasará a la historia por ser un juego innovador, pero es innegable que, lo que hace, lo hace muy bien. Con las novedades justas te atrapará hasta el final, y hay contenido de sobra para mantenerte pegado al pad, ya sea jugando solo o acompañado.





TRAS UNA LARGA CRISIS, el PES Team empieza a reencontrarse con su mejor juego, aprovechando el debut en la nueva generación.



1



2



3

RECUPERANDO EL TONO FÍSICO

El PES Team ha hecho propósito de enmienda y ha mejorado diversos aspectos, mirando tanto al pasado de la saga como al futuro:

1. FOX ENGINE. Tras su timorato debut del año pasado, el motor gráfico de Kojima Productions rinde mucho mejor esta vez. El parecido de los futbolistas está más logrado y se han introducido detalles como la lluvia y la altura del césped.

2. LICENCIAS. Cuatro de sus torneos son exclusivos: Liga de Campeones, Copa Libertadores, AFC Champions League y UEFA Europa League. Hay ligas de ocho países, incluida la segunda división de algunos: España, Italia, Francia, Holanda, Argentina, Brasil, Inglaterra y Portugal (las dos últimas, con muchos equipos "falsos").

3. JUGABILIDAD. Retrotrae, inevitablemente, a *PES 6*, lo cual es un acierto. Los pases al hueco y los regates, que permiten moverse en una baldosa, han mejorado muchísimo este año.

Un gran paso en la cadena evolutiva

PES 2015

El fútbol japonés sufrió un calvario en PS3 y 360, pero las sucesoras de esas máquinas ya están aquí para hacer que esa crisis quede en el olvido.

HA TARDADO UN AÑO en acometer el cambio intergeneracional, pero el PES Team, apoyado por un nuevo equipo abierto por Konami en Inglaterra, ya ha lanzado su primer juego para PS4 y Xbox One.

El debut ha sido esperanzador, pues supone un cambio de tendencia tras siete entregas que pasaron con más pena que gloria por PS3 y 360. Una vez familiarizado con el Fox Engine, que ya se estrenó el año pasado, el estudio ha decidido mirarse en el espejo de *PES 6*, el cénit de la saga, y el resultado es un título de fútbol que, aunque aún está por detrás de la competencia directa, resulta completo y, sobre todo, muy divertido de jugar. El mérito hay que otorgárselo al remozado sistema de control, que permite hacer regates en una baldosa y dar pases al hueco sin las cortapisas que había el año pasado, cuando, incomprensiblemente, se decidió introducir una especie de círculo que hacía que cada entrega en profundidad fuera una lotería. Los disparos a puerta también funcionan bien, aunque la física del balón no está bien ajustada del todo en lo que a los trallazos se refiere. Por su parte, el sistema de robos sigue siendo semiautomático, lo que puede llegar a ser molesto, pues no siempre se tiene la sensación de control del "timing" de las entradas y los forcejeos.

LOS MODOS DE JUEGO se han ampliado considerablemente para la ocasión. Se ha mantenido la base de *PES 2014*, pero se han añadido Divisiones en línea y MyClub, dos modos claramente inspirados en *FIFA*, que contribuyen a darle más empaque al conjunto. Del mismo modo, pese al sempiterno

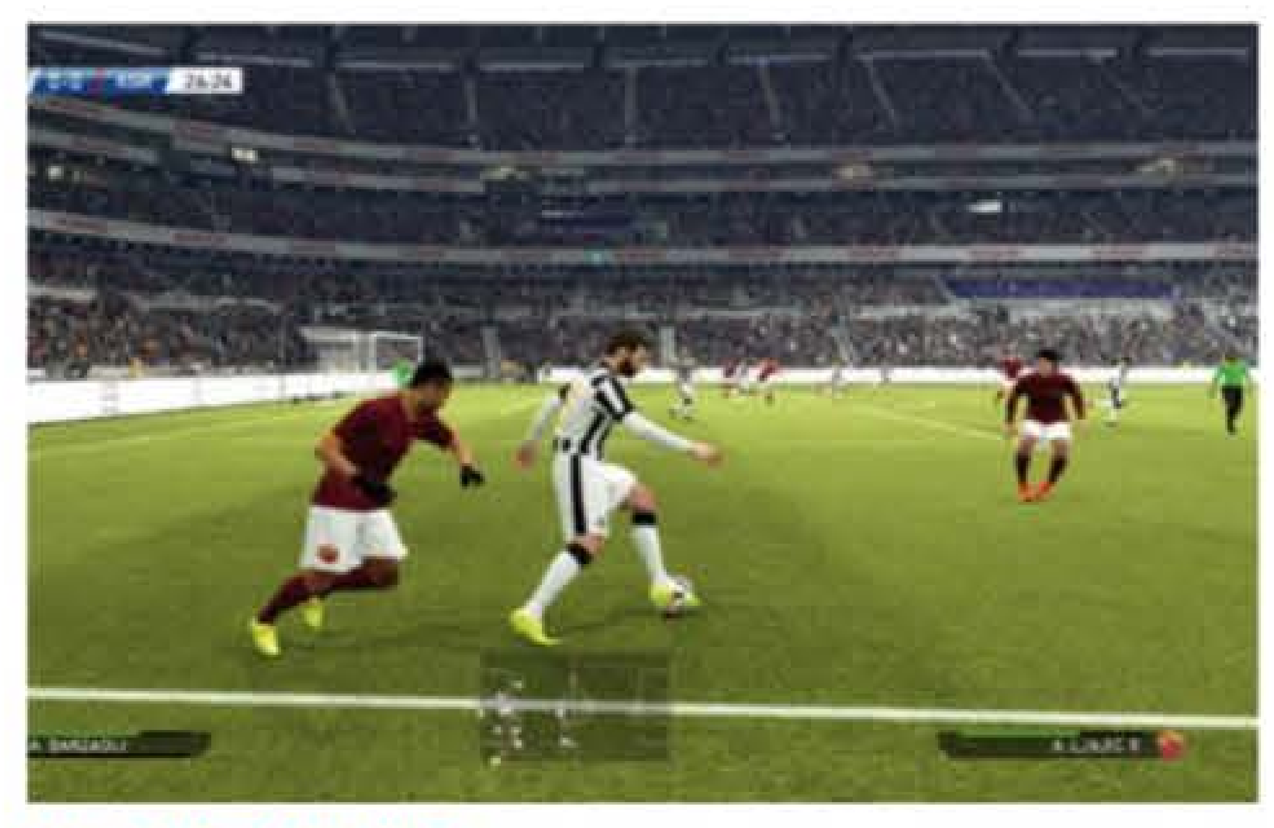
Mario Götze

El jugador del Bayern, que dio el gol del triunfo a Alemania en la final del Mundial de Brasil, es el protagonista de la portada de *PES 2015*.





HAY UN MODO ENTRENAMIENTO, formado por veintitrés desafíos que ayudan a familiarizarse con los controles.



HAY ONCE ESTADIOS, una cifra realmente pírrica, y más cuando, en *PES 2013*, estaban todos los de la Liga BBVA.



EL TRANSCURSO de los partidos es pausado, lo que invita a apostar por el toque, si bien los regates en corto responden a la perfección.

Lo viejo abraza a lo más nuevo

Los modos de juego siguen la senda marcada en los últimos años, con opciones como Liga Master y Ser una leyenda, que permiten meterse en la piel de un mánager o un futbolista, respectivamente. Ahora bien, en la vertiente online, se han añadido modos que ya han triunfado en *FIFA*:



DIVISIONES. Hay que ascender (o descender) a lo largo de doce niveles. Al margen, se pueden disputar partidos amistosos de hasta veintidós jugadores.



MYCLUB. Hay que crearse un equipo consiguiendo jugadores cada vez mejores y atendiendo a su química. Los entrenadores y los agentes juegan un papel.

LAS LICENCIAS son el aspecto más peliagudo. Los jugadores tienen los nombres reales en su gran mayoría, pero no así los equipos de algunas ligas, que no tienen ni el nombre ni su simbología. Para los más pacientes, hay un editor que permite modificar ampliamente toda la base de datos.





problema de las licencias, hay torneos exclusivos de muchísimo peso, como la Liga de Campeones y la Copa Libertadores.

En el apartado técnico, el Fox Engine rinde bien, sobre todo en la recreación de las caras, aunque faltan detalles como la nieve o la elección de la hora del partido (que se reduce a día o noche). Mención especial merece la pésima narración de Carlos Martínez y Maldini, llena de frases inconexas y vaivenes del tono. Aun así, el PES Team ha sentado una gran base sobre la que trabajar en lo sucesivo. Esta vez sí: la saga ha resucitado. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control** retrotrae, como se prometió, a *PES 6*, y el uso del Fox Engine ha mejorado, sobre todo en los modelados.
- **Los modos de juego** se han ampliado, tomando ideas que encumbraron a *FIFA*.

Lo peor

- **Los comentarios** son de vergüenza ajena. Cualquier parecido con una transmisión del Plus es pura coincidencia.
- **Carencias gráficas:** no poder elegir la hora, falta de nieve, cantidad de estadios...

Alternativas

- **FIFA 15** es superior en general, pero, en jugabilidad, están parejos.
- **NBA 2K15** no tiene rival en lo que a simulación deportiva se refiere.
- **PES 2014** está ahora a precio reducido, pero es muy inferior a su sucesor.

GRÁFICOS El Fox Engine luce bien en general, aunque se echan en falta más detalles que den ambiente al partido. **84**

SONIDO Carlos Martínez y Maldini, o sus imitadores, bordean el ridículo. El ambiente y la BSO sí que cumplen bien. **70**

DURACIÓN Aunque algunos son un poco básicos, hay una buena cantidad de modos de juego y licencias exclusivas. **88**

DIVERSIÓN El control ha recuperado el camino tras tantos años de tosquedad. El sistema de entradas es su punto más flaco. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 83

Valoración

El PES Team se ha tirado siete años dando palos de ciego, pero, con el debut en la nueva generación, se ha reencontrado con la buena forma. En lo visual, tiene ciertas carencias, pero el control, que recuerda al del mítico *PES 6*, es fantástico.

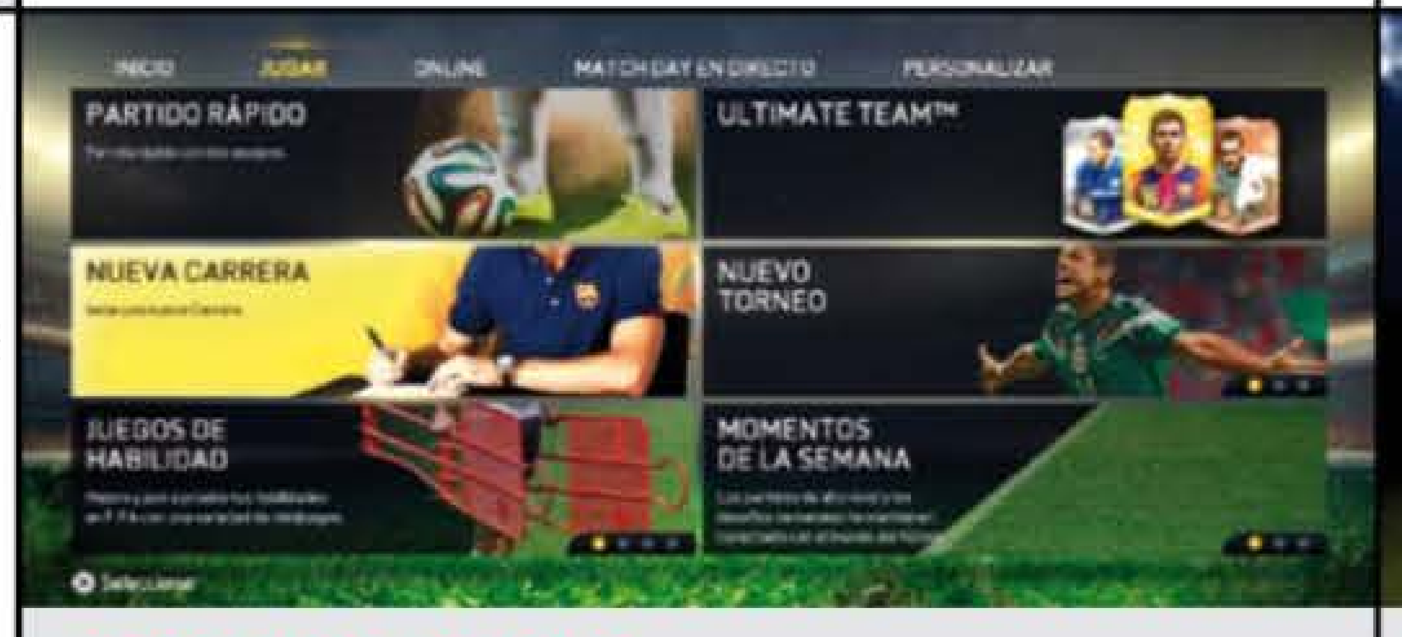
FIFA 15 vs PES

	FIFA 15	PES 2015	Conclusión
Tempo del partido	 **ENTRE LA FLUIDEZ Y EL "CORRECALLES".** El sistema de pases es magnífico, igual que el de regates, que permite hacer toda clase de filigranas. Resulta muy fácil hacer sprints explosivos con los jugadores, lo que, a veces, se traduce en un ritmo excesivamente frenético.	 **MASCANDO LAS JUGADAS.** El sistema de pases se ha mejorado notablemente, en especial en lo que respecta a las entregas al hueco. No hay muchas filigranas, pero los regates en una baldosa con el joystick son una delicia. El ritmo de los partidos es pausado, en líneas generales.	Ambos juegos son igual de eficientes en los pases, ya sean en corto, al hueco o en largo. *FIFA* ofrece una mayor variedad de regates, pero *PES*, pese a la sencillez, no le va a la zaga. Donde sí hay una clara diferencia es en la velocidad del juego: uno es muy rápido y el otro es todo lo contrario. **➔Y EL MEJOR ES... EMPATE**
Disparos a puerta	 **EL BALÓN LO ES TODO.** La física del esférico está muy conseguida, y eso se nota en los remates a puerta, ya sean con el pie o con la cabeza. El procedimiento para tirar las faltas es profundo, pero difícil de dominar. Los porteros combinan paradones con pifias desesperantes.	 **EFICACIA SIN ALARDES.** A diferencia del año pasado, los jugadores arman la pierna bien y los tiros son verídicos. Los golpes francos y los córners son muy intuitivos, gracias a una línea de puntos. Los porteros son fáciles de batir, pero no tienen grandes cantadas.	Por lo general, el sistema de disparo de *FIFA* es mucho más completo. Sin embargo, no se pueden pasar por alto las tremendas cantadas que hacen los porteros de vez en cuando y que llegan a ser muy molestas, si bien se supone que se van a paliar con un parche. *PES* está más equilibrado. **➔Y EL MEJOR ES... EMPATE**
Lucha por la posesión	 **TRABAJO MANUAL.** El "efecto imán" entre los jugadores y el balón es casi inexistente, de modo que hay que medir las distancias para los robos, los rechaces o las luchas aéreas. El sistema de entradas manual premia la habilidad para contener, agarrar o forcejear con el rival.	 **LUCHAS "TELEDIRIGIDAS".** Aunque funciona más o menos bien, el sistema de entradas es, seguramente, el punto en que *PES* aún tiene más margen de mejora. Los robos sin segadas tienen mucho de semiautomático y el "efecto imán" se deja notar más de lo que debería.	Jugablemente, se trata del apartado en que *FIFA* aún conserva una mayor ventaja. Con sus robos y sus desplazamientos manuales de los futbolistas, se premia la habilidad del jugador a la hora de marcar los tiempos. Ambos deben mejorar en el tratamiento de algunas colisiones. **➔Y EL MEJOR ES... FIFA 15**
Realismo visual	**EMOCIÓN A FLOR DE PIEL.** El modelado de los jugadores de clase media-alta es muy bueno y su actitud varía a lo largo de los partidos. Las transiciones de vídeo cuando se para el balón (recogepelotas, rifirrafes) y el sonido ambiente del estadio aportan sensación de realismo.	**GRAN PASO ADELANTE.** El Fox Engine está más cuajado, de modo que, esta vez sí, muchos jugadores son iguales a sus homónimos reales. Las gradas muestran distintas actitudes según la competición, pero, cuando el plano de la cámara se acerca, los dientes de sierra dan el cante.	El Ignite Engine de EA Sports está un par de pasos por delante en casi todo, como la presencia de nieve (en *PES* sólo hay lluvia) o la opción de elegir la hora del partido en intervalos de media hora. En cuando al parecido de los futbolistas, ambos títulos resultan muy competentes. **➔Y EL MEJOR ES... FIFA 15**



2015

Tras muchos años de marcadores abultados, los simuladores de fútbol más aclamados de la historia se vuelven a medir de tú a tú sobre el recién estrenado césped de la nueva generación.

<table>
<tr><th></th><th>FIFA 15</th><th>PES 2015</th><th>Conclusión</th></tr>
<tr><td>Estadios</td><td>MUCHOS Y MUY BUENOS. Hay 72 estadios, casi todos reales e incluidos los 20 de la Premier League. Se han recreado incluso la fachadas y los aledaños de algunos de ellos, como el Santiago Bernabéu y el Camp Nou.</td><td>UNA CIFRA PÍRRICA. Hay once estadios, de los que sólo siete son reales, lo cual es poquísimo. Llama la atención, cuando, hace dos años se incluyeron todos los de la Liga BBVA... Konami debe ponerse las pilas en este apartado.</td><td>FIFA le da un baño de época a PES en la cantidad de estadios y en la calidad de la recreación. A eso, hay que añadir que, en algunos, suenan cánticos que ponen los pelos de punta, como el You'll never walk alone que entona Anfield.
→ Y EL MEJOR ES... FIFA 15</td></tr>
<tr><td>Licencias y torneos</td><td>
TORNEOS NACIONALES. Hay ligas de veintiséis países, muchas de ellas en exclusiva, como la Bundesliga. La estrella es la Premier League, licenciada al 100%, al contrario que en PES, donde sale con equipos "falsos".</td><td>
TORNEOS INTERNACIONALES. Cuenta con las ligas más importantes del planeta (la de Brasil es exclusiva), pero su punto fuerte está en la Liga de Campeones, la Europa League, la Copa Libertadores y la Champions de Asia.</td><td>FIFA cuenta con ligas de más países y, por tanto, con más clubes, pero PES compensa sus carencias con los torneos de clubes más importantes del mundo, como la Champions League, que cuenta con toda su iconografía, incluido el himno.
→ Y EL MEJOR ES... EMPATE</td></tr>
<tr><td>Modos de juego</td><td>
VASTEDAD SIN NOVEDAD. Carrera, Juegos de habilidad, Torneos, Trayectoria, Clubes Pro, Ultimate Team... La cantidad de modos de juego es abrumadora, aunque se echan en falta novedades respecto a FIFA 14.</td><td>
IMITANDO CON TINO. Liga Master, Ser una Leyenda, Torneos, Divisiones en línea, MyClub, Juego en equipo... Ha cogido muchas ideas de FIFA y las ha hecho suyas, aunque las opciones resultan algo menos profundas.</td><td>Los modos de juego de ambos títulos son muy similares, pero FIFA está un paso por delante, con sus Juegos de habilidad o su mayor profundidad de opciones. PES ha tomado buena nota de todo, pero sigue a remolque.
→ Y EL MEJOR ES... FIFA 15</td></tr>
<tr><td>Comentarios y B.S.</td><td>
LA VETERANÍA ES UN GRADO. Su estilo puede gustar más o menos, pero Manolo Lama, Paco González y Antoñito Ruiz hacen un excelente trabajo para dar la sensación de que, realmente, comentan el partido.</td><td>
UN MONTAJE ESPANTOSO. Los comentarios de Carlos Martínez y Maldini son de lo peor que hemos oído en un juego deportivo. Hay fallos de récord, frases inconexas, patadas a la gramática, nula sensación de diálogo...</td><td>FIFA cuenta con la narración de siempre y, aunque tiene algún fallo, está a años luz de la de PES. Carlos Martínez y Maldini no parecen ni ellos mismos, y lo peor es que son reincidentes, porque ya sucedió el año pasado.
→ Y EL MEJOR ES... FIFA 15</td></tr>
</table>

Valoración final



MISMO GANADOR, PERO DISTINTA SENSACIÓN. EA Sports ha vuelto a llevarse el gran derbi virtual en su estreno en el estadio de la nueva generación, pero el PES Team ha recortado la distancia sobremanera. *FIFA* sigue siendo superior en muchos apartados, en especial los técnicos, pero *PES* ha vuelto, por fin, a la senda jugable con la que brilló en PS2, y eso es motivo de celebración. El abismo del último lustro empieza a ser historia.

→ **Y EL MEJOR ES... FIFA 15**




ASESINOS Y TEMPLARIOS vuelven a verse las caras, pero esta vez se muestra el conflicto desde el bando de los supuestos "malos".

Los templarios buscan la redención

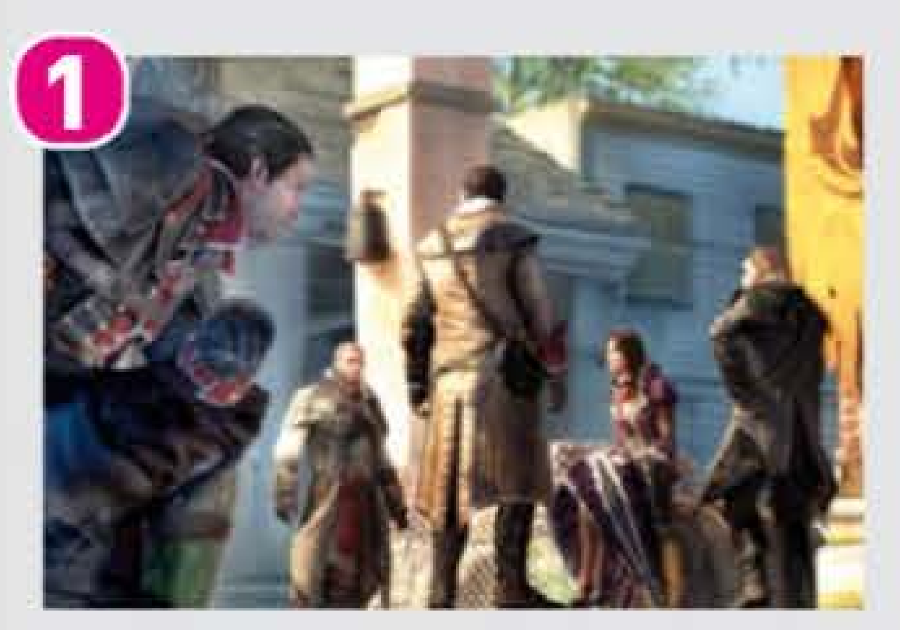
ASSASSIN'S CREED ROGUE

Los seguidores del credo dicen que nada es verdad, y tienen razón: depende del cristal con el que se mire, aunque sea templario.

LA GUERRA ENTRE ASESINOS Y TEMPLARIOS ha recibido dos nuevos episodios este año. Así, si *Unity* sólo sale para la nueva generación, *Rogue* es sólo para PS3 y Xbox 360, con la peculiaridad de que se nos muestra el conflicto desde el punto de vista de los "enemigos", por primera vez. De su desarrollo se ha ocupado Ubisoft Sofía, un estudio búlgaro que tenía ya la experiencia de haber dirigido *Assassin's Creed III Liberation* para PS Vita. La compañía quizás no le ha dado el mismo trato preferente que a las anteriores entregas (algo fácilmente observable en el hecho de que la ciudad principal, Nueva York, sea reciclada de *AC III*), pero apostando por la misma fórmula marítima que *Black Flag*, ha dado a luz a una buena criatura con la que dar por clausurada su prolífica planta de natalidad de la pasada generación de consolas.

→LA HISTORIA nos pone en la piel de un empleado anónimo de Abstergo que, a su vez, debe bucear en los recuerdos de Shay Patrick Cormac, cuya mayor peculiaridad es su pertenencia a la orden de los templarios, tras haber sido asesino en sus inicios. No tiene el carisma de Ezio y el argumento no se aprovecha para profundizar en las motivaciones del bando más desconocido de la saga, pero cumple su cometido y, por suerte, no lía demasiado la madeja de los Precursores y los frutos del edén.

El desarrollo general combina partes a pie y en barco con una proporción de en torno al 60-40,







NAVEGANDO EN MAREA FAMILIAR

Ubisoft Sofía ha cogido muchos de los elementos de *Assassin's Creed III* y *Black Flag* y los ha juntado en un solo título, dándole su toque.

1. GUERRA DE LOS SIETE AÑOS. El juego transcurre entre 1752 y 1760, en pleno conflicto entre las metrópolis europeas por el control colonial de América del Norte. No hay muchos hechos históricos, pero sí personajes reales, como Benjamin Franklin.

2. EL "NUEVO" MUNDO. Hay tres escenarios principales: Nueva York, River Valley y el Atlántico Norte. La ciudad repite respecto a *AC III*, aunque el mapa se ha remozado para que sea más atractivo.

3. MECÁNICAS. Como siempre, el parkour, el sigilo y el combate copan gran parte de la aventura, igual que la navegación marítima, que ha cambiado el Caribe por el hielo del norte.

Shay

El juego se estructura en torno a su conversión de asesino en templario y su venganza contra los que, un día, fueron sus hermanos de credo.





EL RIFLE DE AIRE Y EL LANZAGRANADAS son muy útiles, pues permiten cargar dardos narcóticos y enloquecedores.



LA CAZA CON ARPÓN se hace a bordo de un bote. Hay que atinar con los lanzamientos y protegerse ante los choques.



EL PARKOUR, con las ya icónicas atalayas (tanto "arquitectónicas" como "naturales") para sincronizar el mapa, es una auténtica delicia.

El Morrigan, un navío de señorío

Nada más empezar, Shay obtiene un barco del que pasa a ser capitán y que es la piedra angular de toda la aventura, como ya lo fue el Jackdaw en *Black Flag*. Su potencia de fuego es bestial, con armas como cañones, ametralladoras, morteros, un espolón rompehielos, barriles de aceite...



BATALLAS. Al luchar contra otros barcos, hay que decidir si hundirlos o abordarlos para obtener mejores recompensas. Algunos pueden ser muy duros.



MEJORAS. A base de materias primas y buenas cantidades de dinero, se pueden subir de nivel todos los elementos del barco, lo cual requiere mucho trabajo.

EL NÚMERO DE TAREAS SECUNDARIAS se cuenta por decenas: fuertes, asentamientos, reductos de bandas, rescates de esclavos, búsqueda de cuevas ocultas, caza... Por si fuera poco, los coleccionables también son ingentes: mapas, pinturas rupestres, salomas, edificios que reconstruir, tótems...





lo cual está bien, pues se traduce en variedad y cambios de ritmo.

El parkour, el sigilo y la navegación funcionan tan bien como siempre, aunque el sistema de combate ya está un poco caduco, con movimientos algo toscos y enemigos que, con excepción de los "minijefes" se prestan a ser ensartados sin mucha resistencia.

En lo técnico, pese a la vejez de PS3 y 360, el juego está trabajado, con un mapa extenso en el que esta vez los icebergs y la nieve son los protagonistas. No es la mejor entrega de la saga, pero sí una buena despedida de su madre patria. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El mapa** está repleto de misiones secundarias, que, además, resultan variadas.
- **El epílogo** deja un gran sabor de boca, y se agradece el regreso de personajes como Heytham, Aquiles y Adéwalé.

Lo peor

- **La historia principal** se puede superar en doce horas y se ha perdido el multijugador.
- **No tiene tanto encanto** como otras entregas, pues la ambientación no es realmente nueva y no hay nada inédito.

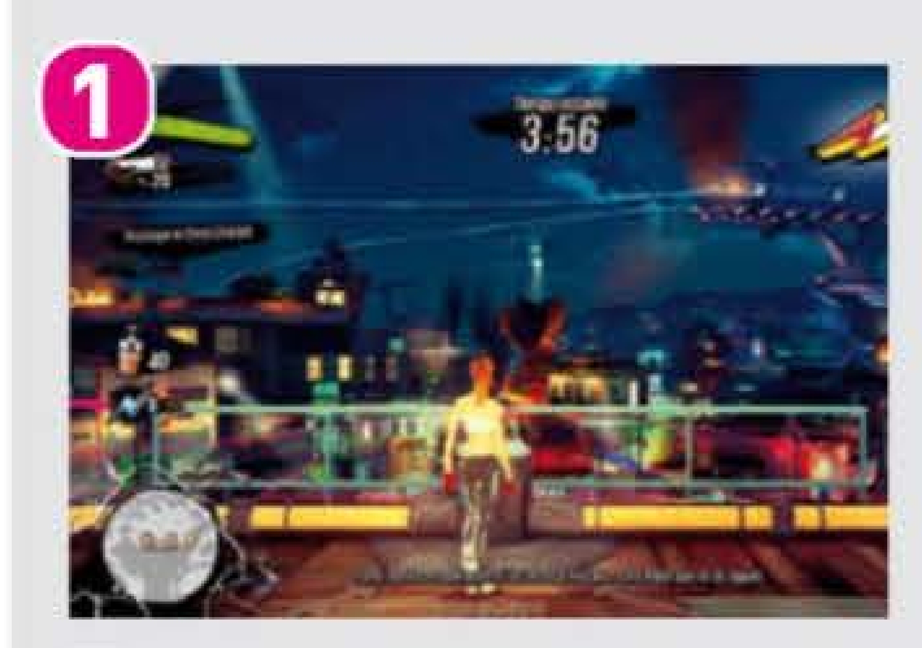
Alternativas

- **Assassin's Creed IV Black Flag** es el título de la saga que más se parece.
- **Assassin's Creed Unity,** sólo en PS4, One y PC, tiene más empaque.
- **Zelda: Wind Waker HD,** en Wii U, es un gran título para surcar el mar.

GRÁFICOS Se nota ya la antigüedad de PS3 y 360, pero, aun así, el acabado y algunos detalles son muy competentes.	80
SONIDO Está doblado al castellano... pero muchos personajes de los escenarios hablan en inglés, lo cual queda extraño.	77
DURACIÓN El hilo argumental dura sólo doce horas, menos de lo habitual, pero hay misiones secundarias a gogó.	90
DIVERSIÓN No introduce novedades de peso, pero las mecánicas de parkour y navegación son siempre una garantía.	80
PUNTUACIÓN FINAL	81

Valoración

Recicla conceptos de las dos últimas entregas, incluida cierta parte de la ambientación (no hay ninguna gran ciudad que sea nueva), pero el conjunto, con el parkour y el barco como grandes estrellas, resulta tan satisfactorio como siempre.







Un frenesí de pura diversión

Sunset Overdrive se desarrolla en un mundo abierto. Su tamaño es menor que el de otros sandbox, pero su estructura se pliega a la diversión en todo momento.

1. MISIONES. La historia principal se estructura en encargos que nos dan diversos personajes. Sólo dura doce horas, pero hay desafíos y centenares de coleccionables que es un gusto completar.

2. GRINDAR. La piedra angular de la aventura es su tono plataformero. El personaje puede deslizarse y rebotar por todo tipo de superficies, de modo que es posible moverse por toda la ciudad sin tocar el suelo, como si fuera un *Jet Set Radio*.

3. ACCIÓN. Hay una treintena de armas, a cual más alocada: un lanzador de ositos explosivos, una escopeta llameante, una fuente de ácido, un disparador de vinilos... Los tiros se combinan a la perfección con el sistema de "grindeo", de modo que, para sobrevivir, lo mejor es estar siempre lejos del suelo.





XBOX ONE sigue engrosando su catálogo exclusivo con un título de un estudio que, históricamente, sólo había trabajado para Sony.

Competidor para Red Bull y Monster

SUNSET OVERDRIVE

Las bebidas energéticas recargan las pilas de quienes las toman, pero tienen algunos efectos secundarios...

INSOMNIAC GAMES ha sido un estudio ligado históricamente a Sony, mediante sagas exclusivas de tanto lustre como *Spyro*, *Ratchet & Clank* y *Resistance*. Tras el pequeño paso hacia lo multiplataforma que fue *Fuse*, esta vez, la compañía se ha aliado con Microsoft para firmar su primera exclusiva fuera del nido: *Sunset Overdrive*. La mejor forma de explicar cuál es su planteamiento es decir que es una macedonia acertadísima de los conceptos de *Jet Set Radio*, *Dead Rising*, *Crackdown*, *Tony Hawk* y *DmC*. Así, el protagonista es un limpiador que, de repente, se ve obligado a huir de Sunset City, una ciudad que se ha visto asolada por unos mutantes llamados colgados, nacidos de la ingesta de una nueva bebida energética conocida como Overcharge. El humor, el desenfreno y la locura están garantizados de antemano.

EL DESARROLLO combina mecánicas de sandbox (mundo abierto, libertad para moverse, distribución de las misiones) con plataformas y acción, de modo que, la mayor parte del tiempo, estamos "grindando" por la ciudad y descerrajando hordas multitudinarias de enemigos, tanto colgados como humanos, robots e, incluso, jefes finales tan estrambóticos como una mascota gigante o un rey que aguarda entre los raíles de una montaña rusa. La historia principal sólo dura unas doce horas, pero se compensa con las numerosas tareas secundarias y con la incor-

Las Catrinas

Los personajes con que se topa el protagonista son tan estrambóticos como hilarantes. Esta animadora es una defensora de la infancia...





LA PERSONALIZACIÓN ofrece miles de combinaciones. Se pueden cambiar aspectos tanto del físico como de la ropa.



LOS COLECCIONABLES son fáciles de conseguir: cámaras, zapatillas, globos, papel higiénico, rótulos, móviles, firmas...

El pelotón del apocalipsis

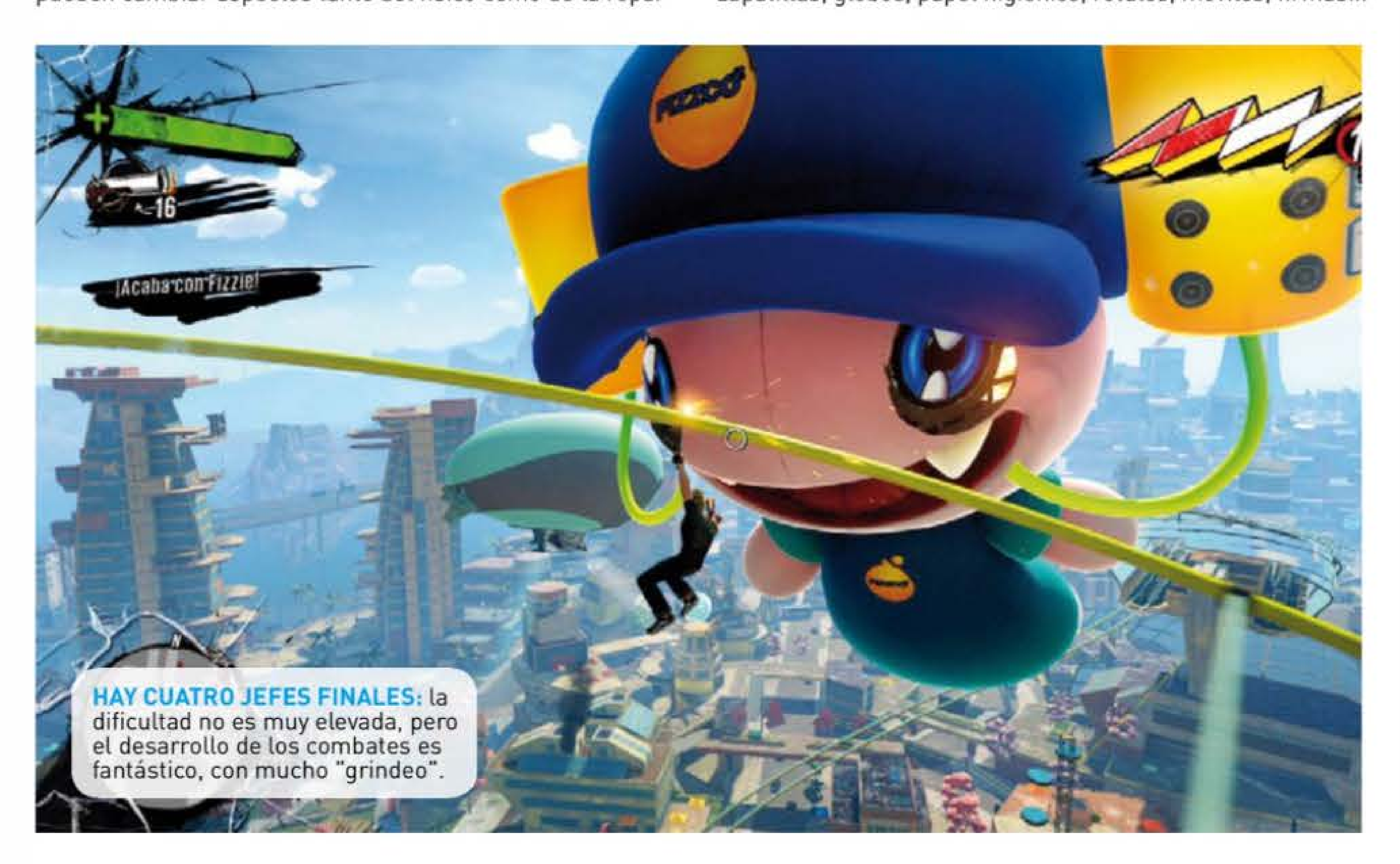
Hay un modo online llamado Pelotón Caos, que permite partidas cooperativas de hasta ocho jugadores. Cada sesión se compone de cinco pruebas, en las que hay que acumular puntos para que la última, de acribillar oleadas de enemigos, sea más difícil y otorgue mejores recompensas.



VARIEDAD. Aparte de disparar, hay eventos de coger barriles, de recolectar puntos dispersos por el escenario... Por eso, hay también cierto tono competitivo.



CLASIFICACIONES. Al margen del modo Pelotón Caos, casi todas las misiones y desafíos llevan asociados ránkings, para que nos piquemos por mejorar.



HAY CUATRO JEFES FINALES: la dificultad no es muy elevada, pero el desarrollo de los combates es fantástico, con mucho "grindeo".

LOS DESAFÍOS amplían la duración del juego y le dan mucha variedad: atravesar anillos (a pie o a bordo de un planeador), destrozar cosas, coger puntos desperdigados por una zona... Hay algunos retos hilarantes, como, por ejemplo, asar 500 palomas dentro de un límite de tiempo.





poración de un multijugador que, pese a su sencillez, permite espectaculares refriegas cooperativas.

El apartado técnico se caracteriza por el aspecto "cartoon", que hace que el color sea una constante, tanto en los escenarios y los modelados de los personajes como en los efectos de las balas, que incluso provocan explosiones con forma de palabras. Eso sí, cuando se acumulan muchos fogonazos en pantalla, se llegan a producir tirones. Sin duda, Microsoft tomó una gran decisión al confiarle una exclusiva a un estudio ligado desde siempre a la competencia. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La unión** de grindeo y tiros produce un ritmo tan frenético como adictivo, lo que invita a encadenar grandes combos.
- **El humor y los guiños** son constantes. Rompe la cuarta pared a su manera.

Lo peor

- **La historia principal** dura sólo doce horas y el guión resulta un tanto plano, aunque lo compensa con carisma.
- **Tiene fallos,** como algún tirón o que no haya un ciclo día-noche que sea dinámico.

Alternativas

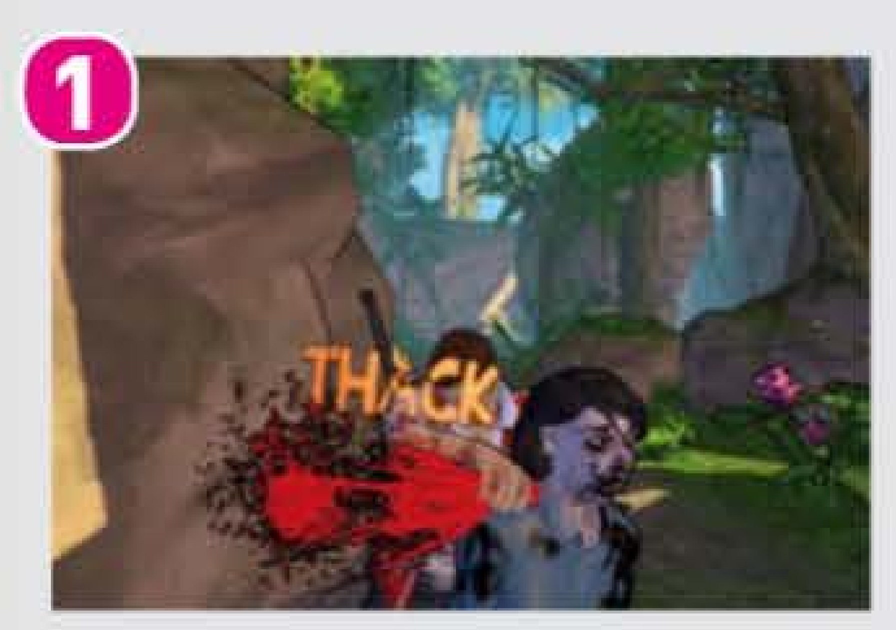
- **Dead Rising 3** se le parece en la cantidad de enemigos que llega a juntar en pantalla.
- **Jet Set Radio,** disponible en digital para PS3, 360 o Vita, es atemporal.
- **InFamous Second Son,** en PS4, comparte algunas ideas.

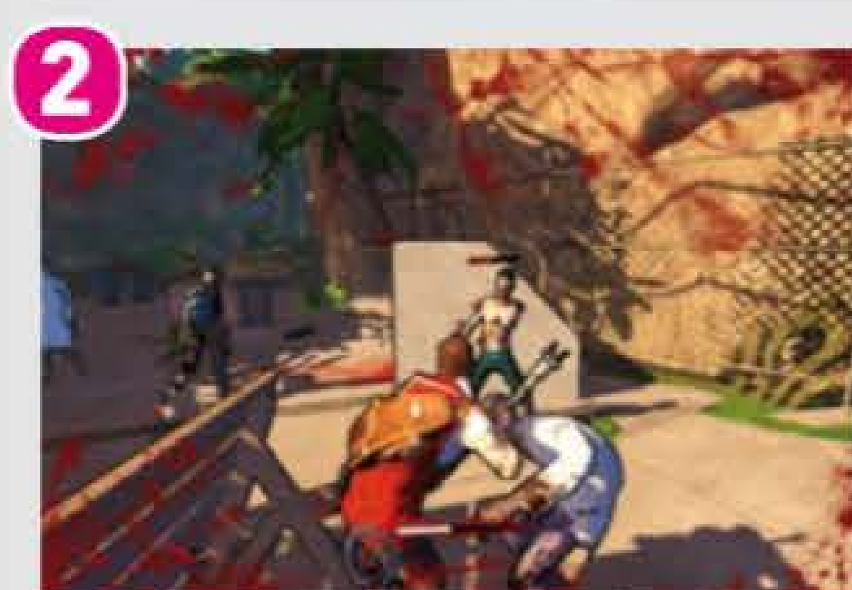
GRÁFICOS El colorido, la luz y el tono "cartoon" le confieren muchísima personalidad, aunque hay algún tirón.	85
SONIDO El doblaje al español tiene altibajos, pero la banda sonora de rock y punk casa de maravilla con el conjunto.	85
DURACIÓN La historia dura doce horas, pero hay misiones secundarias y un agradecido online para ocho jugadores.	88
DIVERSIÓN Combina plataformeo y tiroteos con una naturalidad asombrosa. Moverse por Sunset City es una delicia.	93

PUNTUACIÓN FINAL 90

Valoración

Tras la decepción de *Fuse*, Insomniac ha recuperado la forma con una de las mejores exclusivas de 2014. Recuerda, en gran medida, al mítico *Jet Set Radio*, pero con disparos, y eso es muy bienvenido. Es un frenesí de aire fresco que logra embriagar.







SUPERVIVENCIA ZOMBIE

Prestad mucha atención a esta guía si queréis seguir conservando vuestro sabroso cerebro.

1. SIGILO. Es nuestra mejor opción cuando nos superan en número. Además, si conseguimos encontrar el cuchillo militar, acabaremos con los no-muertos al doble de velocidad.

2. CUERPO A CUERPO. Podemos ejecutar ataques rápidos y débiles o lentos y fuertes. Empezamos desarmados, pero no tardaremos en hacernos con un hacha... ¡o una katana! Así, sí.

3. ARMAS DE FUEGO. Y cuando todo lo demás falla... una ráfaga de plomo puede sacarnos de cualquier apuro. Pero mucho ojo: el ruido podría atraer a cualquier indeseable que deambule por los alrededores...





¡SANGRE! ¡Cadáveres! ¡Miembros amputados! ¿Qué esperabais? No lo llaman la isla de los muertos sin motivo...

Morir juntos, revivir solos

ESCAPE DEAD ISLAND

En esta isla, los zombies no son lo único que te hará perder la cabeza...

LA SAGA DEAD ISLAND ESTÁ A PUNTO DE REGRESAR de entre los muertos con su segunda entrega (tercera si contamos Riptide), pero antes tenemos una cita con Cliff, Linda y Devan, tres jóvenes que pretenden sacar a la luz los horribles sucesos acaecidos en el archipiélago de Banoi. Narapela es el destino paradisíaco que eligen para comenzar su investigación, pero no tardan en descubrir que la isla esconde peligros mucho peores que una horda de no-muertos...

NOS PONEMOS EN LA PIEL DE CLIFF, personaje al que, a diferencia de anteriores entregas, controlamos en tercera persona. Este no es el único cambio: el apartado gráfico tiene un estilo cel-shading muy cercano al cómic que le sienta "que ni pintado", y el desarrollo prescinde de los elementos RPG para ofrecer una aventura de acción y misterio más cercana al survival horror clásico, aunque, eso sí, no os devanaréis los sesos con puzzles complicadísimos... Aquí prima la exploración y la acción más visceral.

Al principio Cliff cuenta con la única ayuda de su cámara de fotos, pero en la isla puede encontrar equipo para acceder a nuevas zonas y armas que facilitan el combate contra los distintos tipos de no-muerto: zombis lentos, infectados rápidos y agresivos, escupidores de ácido... Cada uno requiere tácticas distintas, y aunque por separado no suponen una gran amenaza, cuando nos enfrentamos a tres o más al mismo tiempo la cosa se complica, en parte, por-

Cliff Calo

Este joven reportero está como una cabra y no duda en viajar hasta Narapela para destapar la verdad sobre el brote zombi.





LA CÁMARA sirve para tomar instantáneas de lugares y objetos importantes. O de referencias a *Resident Evil*.



EL ESTILO 'CÓMIC' está presente también en las escenas de vídeo, y el resultado es sencillamente espectacular.



LAS ALUCINACIONES que sufre Cliff nos dejan algunos de los momentos más locos de la aventura, como esta lluvia de contenedores.

Una isla muy perdida

Una isla en medio del pacífico en la que nada es lo que parece y tienen lugar extraños sucesos paranormales. ¿Os suena? *Escape Dead Island* no oculta su inspiración en la serie Perdidos, con referencias que sacarán una sonrisa a los fans de la obra de J. J. Abrams.



NARAPELA. Junglas frondosas, playas paradisíacas, montañas inalcanzables, laboratorios secretos... Sólo faltan los osos polares.



ESCOTILLAS. Están por toda la isla, y después de terminar la aventura dos veces, seguimos sin saber para qué sirven... ¿Desmond? ¿Estás ahí?

PARA ACCEDER A NUEVAS ZONAS primero hemos de conseguir los objetos pertinentes, como una linterna para superar pasillos poco iluminados o una máscara para respirar en las áreas con escapes de gas. Un desarrollo al estilo 'metroidvania', vamos.





que el sistema de combate resulta un tanto tosco. Pero el mayor enemigo de Cliff son las extrañas alucinaciones que empieza a sufrir en cuanto pone un pie en la isla: las hay de todo tipo y dotan a la historia de un tono surrealista que nos mantiene en vilo hasta el final... Final que por desgracia no acaba de responder a todos los interrogantes que plantea la aventura. Esto, unido a su escasísima duración, hace que *Escape Dead Island* no consiga despegar. Una verdadera lástima, pues tiene virtudes suficientes para convertirse en un nuevo *Resident Evil*. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El desarrollo,** que mezcla a la perfección exploración y momentos de acción.
- **Las alucinaciones** que sufre el protagonista y el tono misterioso que posee la historia en todo momento.

Lo peor

- **Es corto hasta decir basta.** Si no os entretenéis buscando coleccionables, una tarde os bastará para terminarlo.
- **El final** nos deja con más dudas que respuestas.

Alternativas

- **Dead Island** es fundamental para entender todo lo que se cuece, y ciertos personajes repiten papel.
- **Dead Rising** tiene lugar en otro tipo de 'isla', pero resulta más satisfactorio. ¡Y tampoco falta la cámara de fotos!

GRÁFICOS Estilo cel-shading que hará las delicias de los amantes de los cómics... y de la sangre a borbotones.	81
SONIDO La banda sonora, sin ser excepcional, cumple a la hora de crear un ambiente de misterio e intriga.	70
DURACIÓN Su punto flaco. Puedes ver el final de la aventura en menos de lo que se tarda en decir "The Walking Dead".	59
DIVERSIÓN La historia, la exploración y las alucinaciones consiguen mantenernos enganchados hasta el final.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**75**

Valoración

Tiene los ingredientes para convertirse en un gran juego de zombis, pero los desaprovecha y no alcanza todo su potencial. Eso sí, para aligerar la espera de cara a *Dead Island 2* viene de perlas, y lo poco que dura, entretiene.





CON CASI 20 JUEGOS de LEGO a sus espaldas, en Traveller's Tales se atreven con otro protagonizado por los personajes de DC Comics.

El universo se gana pieza a pieza

LEGO BATMAN 3 MÁS ALLÁ DE GOTHAM

Utilizando piezas de LEGO, Traveller´s Tales vuelve a construir otra entretenida y asequible aventura para todos los públicos, que se disfruta aún más jugando en compañía.

■ **A BATMAN Y A LOS DEMÁS SUPERHÉROES DE DC** se les ha quedado pequeña la ciudad de Gotham, así que ahora van a llevar sus aventuras hasta los confines del espacio para salvarnos de una conspiración de proporciones cósmicas ideada por el malvado Brainiac. Y con ese argumento como telón de fondo se presenta *LEGO Batman 3*, en el que el estudio británico Traveller´s Tales vuelve a exprimir, una vez más, la "fórmula LEGO" que tan buenos resultados les ha dado en el pasado.

Así pues, volvemos a disfrutar de esa asequible mezcla de plataformas, puzzles y acción, aderezada con buenas dosis de humor y "frikismo". Combinando las habilidades y poderes de los distintos superhéroes y supervillanos nos abrimos paso en los 16 niveles que tiene. Y como en los anteriores juego de LEGO, la dificultad es prácticamente nula. Basta con observar los escenarios (y las pistas que nos dan) y encontrar el poder adecuado para no quedarnos atascados; y si morimos, volveremos a empezar justo desde ese punto. Y cómo no, este desarrollo puede disfrutarse cooperando con un amigo a pantalla partida.

→ **SI SÓLO QUERÉIS DISFRUTAR DE LA HISTORIA,** en poco más de 10 horas podéis haberlo terminado pero si buscáis el 100% te llevará bastantes más. Cada nivel puede volver a ser explorado en "juego libre", lo que nos permitirá elegir a otros personajes distintos a los del modo Historia y acceder así a zonas inaccesibles en la "primera vuelta". Salvar a Adam West o encontrar todos los minikits son algunos de estos secretos que nos

1



2



3



EXPLOTANDO LA FÓRMULA LEGO

Desde los tiempos de *LEGO Star Wars*, Traveller's Tales lleva puliendo la misma fórmula: una sencilla combinación de saltos, puzzles y acción capaz de seducir a todo tipo de públicos.

1. DESARROLLO ASEQUIBLE. Cambia de personajes pulsando un botón y alterna sus poderes para abrirte paso en los 16 niveles. Y tranquilo que si mueres empiezas ahí mismo.

2. CAPAZ DE GUSTAR A TODOS. Tanto a los más pequeños de la casa (por su sencillez) como al mayor fan de DC (por sus múltiples detalles frikis y su gran cantidad de desbloqueables.

3. ALGO MÁS DE VARIEDAD. Además de puzzles, acción y plataformas "marca de la casa", en *Lego Batman 3* encontramos niveles de "realidad virtual" (que ofrecen un cierto pique competitivo si los jugamos a dobles) y secciones de "matamarcianos" de desarrollo circular (en plan *Resogun*).



Batman

Es el superhéroe que da título al juego, pero en realidad comparte protagonismo con otros personajes de DC Comics.





HÉROES Y VILLANOS DE DC luchan para frustrar los planes de Brainiac en un desarrollo lleno de humor y "frikismo".



EL DESARROLLO ES LINEAL hasta que nos dejan elegir nivel desde la Atalaya. Los niveles esconden muchos secretos.



VISITAMOS VARIOS PLANETAS y ciudades como París o Londres, pero en miniatura. Gráficamente cumple, en la línea de los anteriores LEGO.

Más de cien personajes

Aunque algunos sean meras variantes de otros, lo cierto es que en *LEGO Batman 3* podremos controlar a más de 130 héroes y villanos de DC, muchos de ellos con distintos trajes que les confieren habilidades de lo más diverso. Y se pueden combinar para hacernos nuestras propias creaciones.



138 PERSONAJES os esperan en *LB3*. Algunos tienen hasta 8 trajes distintos (como Batman, Cyborg, Joker...). Otros no (Flash, Wonder Woman, Cheetah...)



CREA TU PROPIO HÉROE o villano combinando las distintas piezas que iréis desbloqueando a medida que avancéis en el desarrollo.

PODEMOS JUGARLO EN COOPERATIVO con un amigo en la misma consola (el multijugador siempre es local; no permite jugar Online). La pantalla se partirá cuando nos separemos y el segundo jugador puede entrar y salir de la partida cuando lo desee. Es mucho más divertido jugar así.





tendrán entretenidos una vez terminemos el juego. Y hay 138 personajes para desbloquear (aunque algunos son simples variaciones), además de poder crear nosotros los nuestros combinando las distintas piezas y poderes.

Un apartado técnico en la línea esperada (gráficos que cumplen y un buen doblaje al castellano) pone la guinda a un título que cumple exactamente con lo que promete: diversión sencilla y asequible para los fans de LEGO y/o de DC Comics. Aunque es cierto que esta fórmula ya empieza a dar ciertos síntomas de agotamiento... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Diversión asequible** para todos los públicos, desde niños hasta talludos fans de DC.

■ **Duración a prueba de bombas** gracias a sus muchos desbloqueables... y a su pase de temporada.

Lo peor

■ **Pocas novedades** y las que hay no tienen demasiada importancia. No sorprende.

■ **La fórmula LEGO ya empieza a agotarse** tras unos 20 juegos. Quizá ya toque renovarse para no morir...

Alternativas

• **LEGO Batman 2** es otra gran aventura de Batman que además ofrece un gran escenario abierto.

• **LEGO El Hobbit** es la entrega anterior de la "serie LEGO" que vuelve a estar de rabiosa actualidad con el estreno de la tercera peli.

■ **GRÁFICOS** En la línea de los juegos anteriores de LEGO. Cumplen con su cometido con corrección, pero sin alardes.	73
■ **SONIDO** Melodías míticas se cuelan en una parcela sonora más que notable con un profesional doblaje al castellano.	87
■ **DURACIÓN** La historia principal supera tranquilamente las 10 horas. Verlo todo os llevará bastantes horas más.	85
■ **DIVERSIÓN** Entretenido y gracioso de principio a fin, aunque el reto es nulo. Si has jugado a otros, es más de lo mismo.	78
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

Valoración

Traveller´s Tales vuelve a brindarnos otra divertida y asequible mezcla de sencillos puzzles, acción y saltos regado con buenas dosis de humor y "frikismo". Cumple lo que promete, pero la fórmula ya empieza a dar ciertos síntomas de agotamiento...





EL DESARROLLO de los 4 juegos es idéntico al que conocimos en su momento, pero todo se ve y se oye mejor que en "sus tiempos".

Este John-117 está hecho un Jefe

HALO LA COLECCIÓN JEFE MAESTRO

La saga más icónica de las consolas Xbox vuelve con un "lifting" a la nueva generación. ¡Esto sí es reunir a la familia por Navidad!

PARECE MENTIRA QUE HAYAN PASADO 12 AÑOS desde que conocimos a ese héroe sin rostro llamado Jefe Maestro, pero así es. Por eso, One rinde un homenaje al personaje que se dio a conocer en la primera Xbox, con un recopilatorio de las 4 aventuras de John-117. Desde un menú general, podemos acceder al vuelo a los 4 juegos, con todas las misiones, modos de dificultad y calaveras accesibles desde un principio. Además, se han incluido listas de juego, que nos proponen superar misiones agrupadas en torno a una temática común (por ejemplo, niveles en vehículos). También tenemos la sección Halo Channel, en la que podemos reproducir videos sobre todo el universo Halo y un acceso anticipado a la beta de *Halo 5* (que aún no está disponible, pero lo estará en breve).

¿Nos dejamos algo? ¡Por supuesto, el multijugador! Uno de los pilares de la franquicia regresa con todos los modos y mapas que conocimos en los 4 títulos (en conjunto, más de 100) y muchos de ellos han sido rediseñados. Por tanto, tenemos una infinidad de opciones para sacar partido al Master Chief durante semanas.

EL RENDIMIENTO TÉCNICO es una de las pocas pegas que podemos achacar al recopilatorio. No porque en general sea malo, sino porque es irregular. *Halo 1* y 2 han sido mejorados en lo visual y sonoro hace poco, pero *Halo 3* y 4 no han tenido cambios respecto a los originales de 360, más allá de moverse en 1080p y a 60 fps. Así, la iluminación de *Halo 3* es más "viejuna" que la de *Halo 1* y 2, aun-

1


2


3


4


ASÍ LLEGAN LOS 4 JUEGOS:

1. HALO 1. Es la edición Anniversary que llegó a 360 hace dos años. Tiene mejores texturas y modelos que los del original de Xbox, pero la IA y los movimientos aún flojean.

2. HALO 2. También en edición Anniversary. Incorpora nuevas escenas de vídeo que conectan con los hechos del futuro *Halo 5*.

3. HALO 3. No cambia respecto al original de 360, salvo por una mejor resolución. La luz "canta" hoy día.

4. HALO 4. Tampoco cambia, pero sigue luciendo muy bien.

Jefe Maestro

El Spartan definitivo ha sobrevivido a hazañas imposibles. Gracias a este juego conoceréis mejor la leyenda de John.



LOS VEHÍCULOS (con su particular sistema de control) siguen siendo uno de los puntos fuertes.



LAS ESCENAS DE CORTE varían según el juego: tipo CG, movidas en tiempo real... Las mejores, las de *Halo 2* y 4.



EL MULTIJUGADOR brilla tanto como siempre. Hay 106 mapas extraídos de los 4 juegos, aparte del modo Spartan Ops.

Una oferta nada espartana

Las aventuras son solo parte de la experiencia que proporciona el juego. Si buceáis en sus menús, descubriréis otros extras que os pueden robar muchas horas de ocio. Aquí van dos ejemplos:



HALO NIGHTFALL es la primera (y última) producción de la efímera Xbox Entertainment. Es una serie de imagen real sobre *Halo 5* de 5 capítulos, que se lanzará a un ritmo semanal.



LA PERSONALIZACIÓN alcanza también a nuestro aspecto del multijugador, el número de calaveras activas en cada nivel o nuestra hoja de servicios, para la que desbloqueamos medallas e imagen de avatar.

LOS CAMBIOS EN HALO 2 se notan en un detalle mucho mayor en los escenarios (la estética de casi todos ha sido rediseñada) y una iluminación bastante más realista. Podemos alternar en tiempo real entre los nuevos gráficos y los "clásicos" (en HD, eso sí) con tan solo pulsar un botón.





que la calidad de las animaciones es mejor en *Halo 3*. Por otro lado, el doblaje de *Halo 2* solo está disponible en inglés con subtítulos, mientras que los otros sí están en castellano, pero el doblaje de *Halo 1* es más flojo que el resto...

En definitiva, hay un cierto "cacao" en cuanto a la vistosidad de cada contenido, pero la media es muy atractiva, sobre todo porque la historia y la ambientación siguen molando. Volver a pilotar un Escorpión o sobrevivir a un ataque sorpresa de los Flood sigue absorbiendo tanto como el primer día. ¿Quién podría negarse? HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Es enorme.** Campañas, multiplayer y extras dan para muchas semanas de juego.
- **Las mejoras,** en especial en el caso de *Halo 2*.
- **La integración** de todos los juegos gracias a los menús.

Lo peor

- **La irregularidad** en el planteamiento visual y sonoro. Algunos juegos tienen más "achaques" que otros.
- **No hay salvado automático.** La costumbre puede dejarnos sin guardar...

Alternativas

- **Call of Duty Advanced Warfare** es más espectacular y tiene un gran multijugador, pero también es más corto.
- **Destiny,** sin tener una campaña tan larga, tiene un multiplayer igual de atractivo y gráficos top.

GRÁFICOS Espectaculares en algunas ocasiones, anticuados en otras. Gran diseño artístico, por lo general.	85
SONIDO La música es tan épica como siempre, pero el doblaje flojea en los casos de *Halo 1* y (sobre todo) *Halo 2*.	79
DURACIÓN 4 campañas, 4 dificultades, infinidad de modos y mapas multiplayer, extras... Es casi eterno.	99
DIVERSIÓN Salvo algún atasco puntual en las primeras campañas, el resto y el multijugador siguen brillando.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

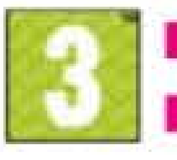
Un recopilatorio difícil de evaluar, pero muy atractivo a poco que te guste la saga. Si tienes los 4 juegos quizá no te compense, pero si te falta uno solo, ya es excusa para disfrutar de un juego gigantesco, divertido y muy, muy completo.

NO DEJÉIS que la nostalgia os engañe. Algunos de los retos de este Remix están pensados para expertos del pad.





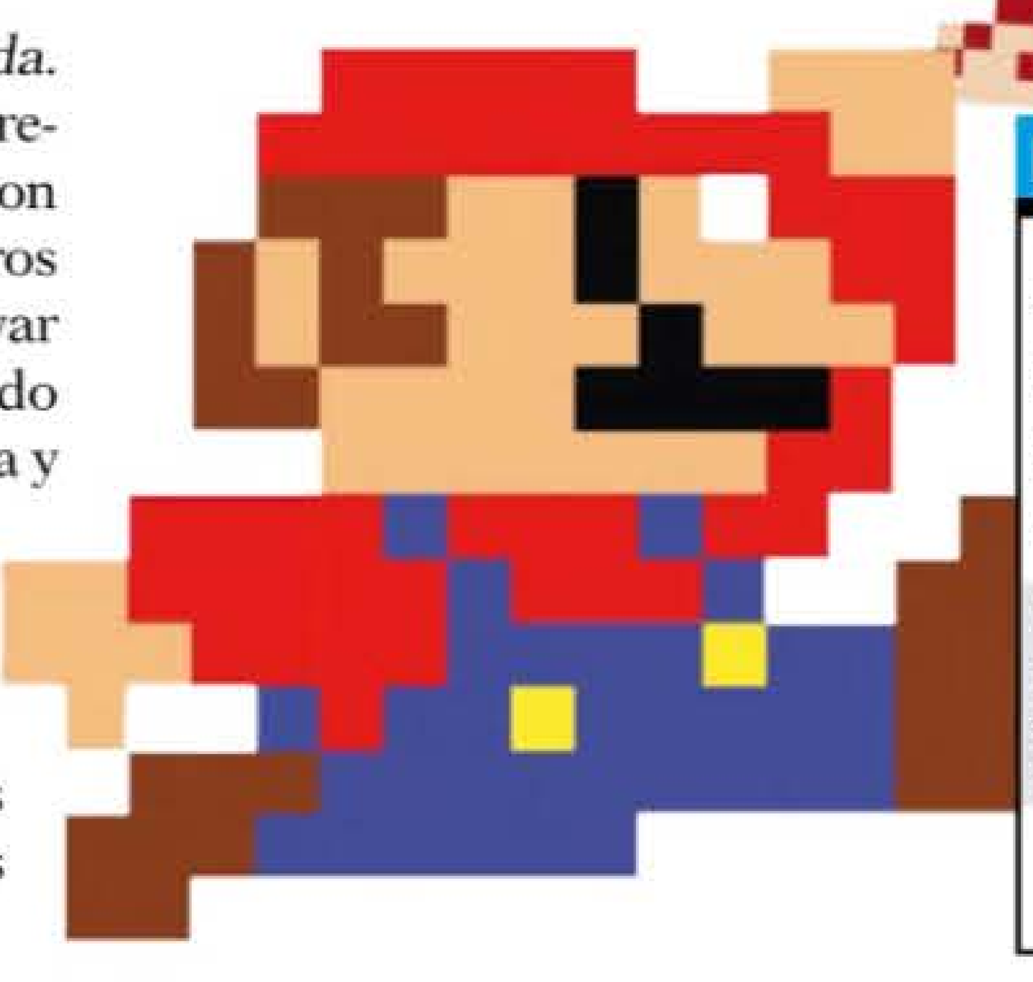
EL CATÁLOGO DE JUEGOS "HOMENAJEADOS" incluye todos los *Super Mario* de NES, además de los *Zelda, Metroid, Dr. Mario* o *Donkey Kong*. ¡Sus gráficos cuadradotes siguen teniendo el mismo encanto que tenían hace treinta años!

3DS  ■ Minijuegos ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 39,99 €

ULTIMATE NES REMIX

Tras su éxito en Wii U, esta remezcla de clasicazos de NES llega a 3DS. ¡Y sigue siendo un verdadero vicio!

■ **HACE COSA DE UN AÑO,** se lanzó para Wii U un recopilatorio de grandes momentos en videojuegos de NES, que también incorporaba mezclas locas de todos los elementos en descacharrantes minijuegos. La cosa funcionó tan bién que se lanzó un segundo recopilatorio poco después. Pues bien, esta entrega para 3DS reúne los elementos de ambos recopilatorios en un "super ultra megamix" con retos de 16 juegos, entre los que hay obras maestras como *Super Mario Bros.* o *The Legend of Zelda.* Se pueden conseguir hasta 3 estrellas por reto, cosa nada fácil, con lo que convertirnos en maestros del recopilatorio os puede llevar unas 15 horas. ¡Y se han añadido ránkings! Eso sí, solo de Europa y de amigos. En el catálogo de modos extra, podemos jugar todo *Super Mario Bros.* a cámara rápida y el Championship mode, en el que 3 durísimas pruebas retan a los jugones más "hardcore" de la consola. HC



NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	60
■ SONIDO	55
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	84

Valoración Es sorprendente lo que llega a enganchar y lo completo que es, aunque desde luego aporta pocas novedades respecto a Wii U.

PUNTUACIÓN FINAL 80

PC | THIS WAR OF MINE

12 ■ Aventura ■ 11 bit studios ■ 1 jugador ■ Inglés



TRES JÓVENES HAN DE SOBREVIVIR en una ciudad asolada por la guerra. Cada uno tiene sus puntos fuertes (uno es más resistente, otro sabe cocinar) y nosotros manejamos a los tres a la vez en partidas que van pasando del día a la noche. Mientras haya sol hemos de mejorar nuestro refugio, mientras que en la noche toca hacer "excursiones" para conseguir nuevas provisiones. Lidiar con la salud de los personajes, sobrevivir a los encuentros con otros furtivos y racionar nuestros recursos es crucial para seguir con vida en este universo en 2D, pero que pretende ser tan contundente como un conflicto de verdad.

Valoración Su enfoque psicológico mola y da que pensar, aunque su mecánica se vuelve un tanto monótona. **78**

PS4-One-PC | HOW TO SURVIVE STORM W. EDITION

12 ■ Acción ■ 505 Games ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 19,99 €



EL JUEGO QUE YA VIMOS EN PS3, 360 Y PC regresa gracias a una edición con gráficos ligeramente mejorados y todos los contenidos que se lanzaron en los DLCs posteriores (como un nuevo personaje y más escenarios). El planteamiento es parecido al de un RPG de acción clásico, pero en un mundo echado a perder por una invasión zombi. Tenemos que usar los personajes disponibles para encontrar recursos y armas con los que hacer frente a los muertos... Y a los vivos.

Valoración Mucha variedad de modos de juego y una dinámica entretenida, pero con misiones repetitivas. **71**

3DS | GAME & WATCH GALLERY 3

3 ■ Minijuegos ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 4,99 €



LAS CLÁSICAS MAQUINITAS DE NINTENDO volvieron en recopilatorios para Game Boy. Ahora, llega a la Consola Virtual uno de estos packs, que recopila 11 minijuegos. 6 de ellos mantienen la estética y mecánica originales, mientras que otros 5 ofrecen, además, una versión más moderna. El reto de todos estos títulos es obtener la mejor puntuación posible en una serie de tareas bastante repetitivas, basadas puramente en nuestros reflejos y velocidad "dactilar".

Valoración Agradará a los más nostálgicos, pero el resto notará demasiada simpleza en el planteamiento. **65**

One-360 | FANTASIA

3 ■ Musical ■ Harmonix ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano



LA PELÍCULA CLÁSICA DE DISNEY se convierte en un juego musical basado en Kinect. Nuestra misión es mover las manos siguiendo las estelas que se muestran en pantalla, al ritmo de melodías de música clásica, pero también temas de artistas más modernos como Queen o Avicii. Poco a poco desbloqueamos minijuegos y nuevos escenarios fantásticos, en los que hemos de ayudar a la aprendiz de Yen Sid a eliminar el "ruido" que lo ha invadido todo. El planteamiento de juego es más bien minimalista, pero sus retos pueden llegar a hacernos sudar mucho en los niveles más avanzados.

Valoración Una mecánica efectiva y bien construida, pero la experiencia general es un poco fría. Falta potencia visual. **67**

Wii U
STREET FIGHTER ALPHA 2

12 ■ Lucha ■ Capcom ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano ■ 7,99 €

UNA DE LAS MEJORES ENTREGAS DE LA SAGA aterrizó en Super Nintendo en 1996 y es esa versión la que se recupera para la Consola Virtual. Se ofrecían 18 luchadores (este juego supuso el estreno de Sakura) y un sistema de lucha muy completo para la época, que permitía 3 niveles de super ataques y la posibilidad de crear nuestros combos personalizados. El catálogo de modos de juego se reducía a la Historia y el Versus, aunque existían algunos secretos: un traje extra para Chun-Li, combates especiales con Akuma. El control era una delicia, como siempre, pero es una pena que, al ser la versión SNES, la resolución sea menor.

Valoración Sigue manteniendo un sistema de lucha estupendo, aunque no luce tanto como otras versiones. **73**



EPISODIO



SI OBVIAMOS los descargables de las ediciones especiales, nos encontramos con la primera expansión para el juego de Sega.

ALIEN: ISOLATION
PS4-One-PS3-360-PC | 6,99 € - 1,1 GB

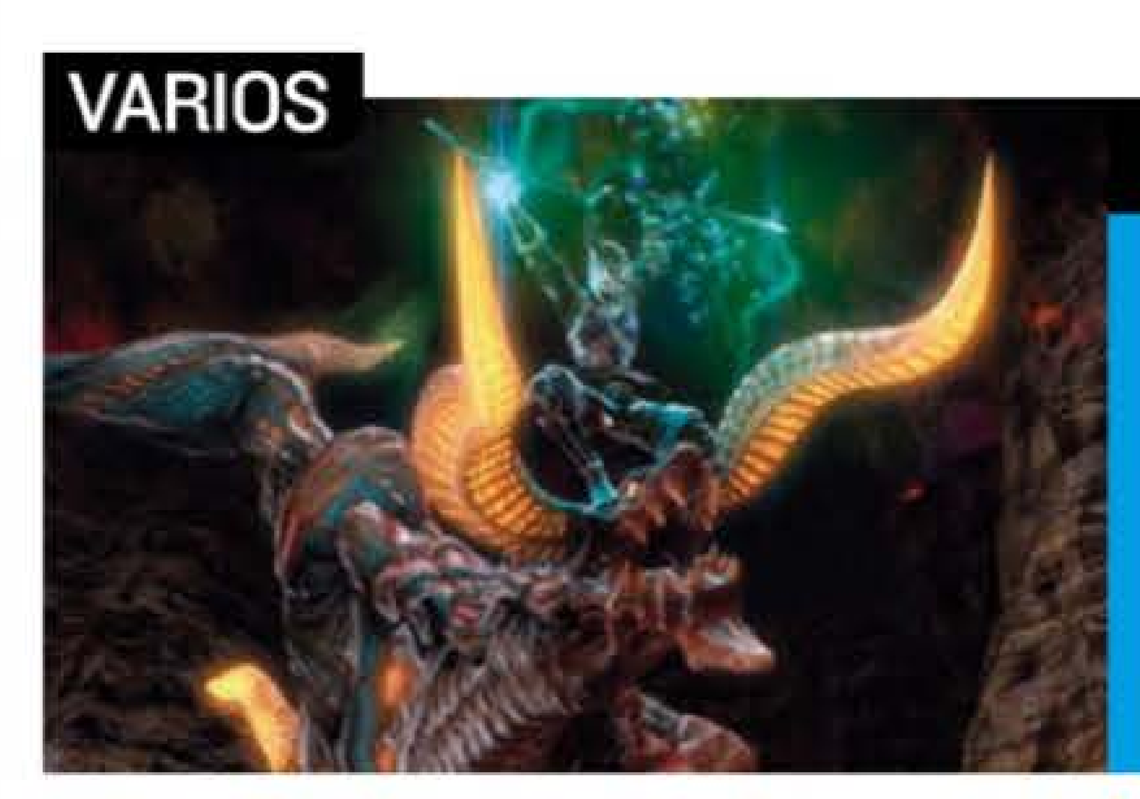
Cierre corporativo

COMO PARTE del pase de temporada ya tenemos el pack inicial de mapas para el Modo Superviviente. Tres escenarios son la base de la historia de Ransome, el jefe de operaciones de la Sevastopol cuya misión consiste en borrar el rastro de su presencia en la nave (a modo de precuela del juego) y donde el tiempo escasea en sus tres complicadas misiones, cuyo éxito viene marcado por el plan de acción que vamos mejorando tras las muertes que sufrimos. La escasa narrativa, un precio poco ajustado y las tres horas que dura son factores limitantes del DLC, aunque engancha y prolonga la experiencia de sobrevivir al "bicho malo".

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
PS4-PS3-PC
Gratis

Parche 2.4

A LA ESPERA de la expansión de primavera, una gran actualización para el MMORPG de Square Enix ya está disponible y añade una clase y tres mazmorras nuevas, más la lucha contra Shiva y el desenlace del Coil of Bahamut.

VALORACIÓN ★★★★☆



CANCIONES



JUST DANCE 2015
PS4-One-Wii U-PS3-360 | Desde 1,99 €

Temas variados

UN BUEN PUÑADO de canciones ha llegado de la mano del título musical de manera simultánea a su lanzamiento. Roar de Katy Perry y Sexy and I Know It de LMFAO son algunas de ellas, bienvenidas como siempre pero igualmente criticables por no haber sido "metidas" en el juego y salir a un precio bastante alto.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

COCHES



NFS RIVALS
PS4-One-PS3-360-PC | 19,99 € - 108 KB

Paquete completo

UN AÑO DESPUÉS de que se lanzara la última entrega de la franquicia de EA nos llega un pack que agrupa todos los coches que se han ofrecido como DLC. El ahorro es de diez euros con respecto a su compra individual y la cantidad y calidad de los vehículos es generosa, si bien el coste no es bajo precisamente.

VALORACIÓN ★★★☆☆

CIRCUITO



MOTOGP 14
PS4-PS3-360-Vita-PC | 3,99 € - 344 MB

Donington Park

EL MÍTICO TRAZADO británico está fuera del calendario del campeonato del mundo, aunque ahora podemos recorrerlo en prácticamente todos los modos que presenta el juego oficial de MotoGP. Afortunadamente, el descargable forma parte del pase de temporada, pero pagarlo por separado sale demasiado caro.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

COCHES



FORZA HORIZON 2
Xbox One | 4,99 € (cada paquete)

Mobil 1 y Falken Tire

LOS RECURRENTES packs de coches empiezan a llegar al nuevo Forza. El Jaguar F-Type R Coupe, el Scirocco del 88 y el BMW M4 Coupe forman parte de los doce vehículos que dan vida a dos DLCs no demasiado caros, aunque nos quejamos por el hecho de que estos elementos no se incluyan de inicio en el juego.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS



POKÉMON RUBÍ OMEGA Y ZAFIRO ALFA

La fiebre Pokémon está a punto de desatarse de nuevo y Nintendo ha liberado una demo para apaciguar la espera. Hay que conseguir un código (por ejemplo, en la Revista Oficial Nintendo) para acceder a ella, y a cambio nos ofrece horas de disfrute si queremos recoger objetos y Pokémon para pasarlos luego al juego final.



THE EVIL WITHIN

Situada al comienzo de la aventura y con una duración inferior a la media hora, la versión de prueba del título de Mikami sólo está disponible para PC (pesa 9 GB) y nos permite, entre otras cosas, eliminar las polémicas bandas negras.



BAYONETTA 2

Uno de los mejores títulos del año ya corre por los circuitos de Wii U y los indecisos tienen la ocasión de probarlo con una demo que, si bien no dura más de quince o veinte minutos, pone en pantalla el llamativo inicio del juego y su brutal acción.

MULTIMEDIA



QUANTUM BREAK

Tras la demo que se mostró en la Gamescom, ahora nos llega la versión "extendida" de la misma con dieciséis minutos de vídeo en los que apreciar más detalles del esperado título para Xbox One.



DRAGON AGE: INQUISITION

Bioware es especialista en hacernos sufrir en sus juegos. Su última creación no falta a la tradición y nos lo enseña en un tráiler que hace hincapié en las consecuencias que tendrán nuestros actos.

BLOODBORNE

Faltan poco más de dos meses para poder hincarle el diente y, a modo de aperitivo, nos ha llegado un tráiler (mix de imágenes ya conocidas) que muestra sus notables localizaciones y enemigos.



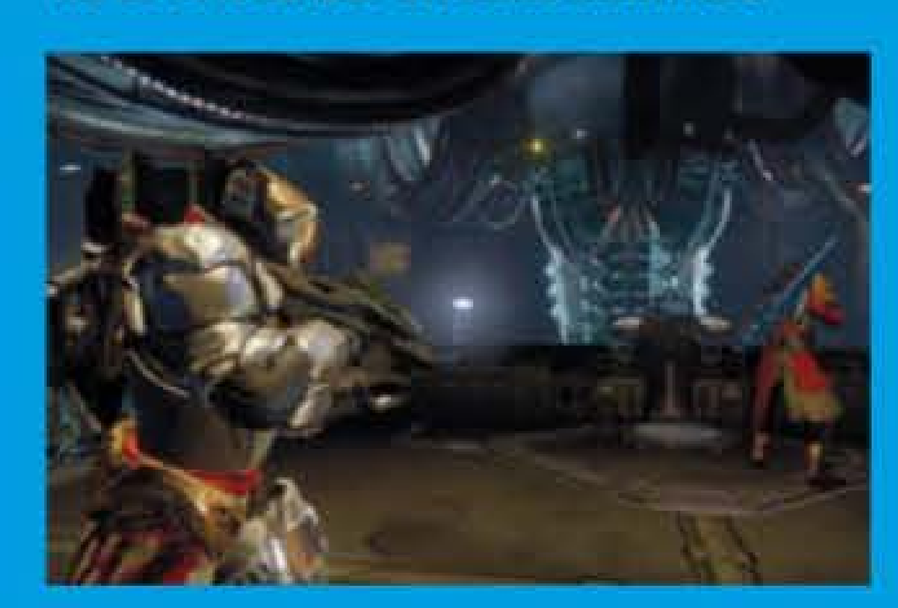
SUPER SMASH BROS.

En media hora de vídeo hemos podido ver las características del título para Wii U, por si alguien aún dudaba de la variedad que atesora en cuanto a sus modos, personajes y posibilidades jugables.

NOTICIAS

REALIDADES

La primera expansión que recibirá *Destiny* se ha fechado en el 9 de diciembre e incluirá nuevas armas, objetos y misiones, además de una subida de nivel y tres mapas competitivos. Por otra parte, *Diablo III* ha acogido un parche que añade muchas novedades, aunque los usuarios de PS3 y 360 no lo disfrutarán ya que Blizzard no lo va a lanzar en esos sistemas.



DE TODO UN POCO

Forza Horizon 2 no recibirá ningún descargable en su versión para Xbox 360, algo opuesto a lo que sí ocurrirá con *Mighty No. 9* en todas sus plataformas si un nuevo crowdfunding así lo financia. Lo que no pasa de rumor es la posibilidad de que *Dark Souls II* tenga un cuarto DLC, aunque no sería de extrañar tras ver la buena recepción que han tenido los anteriores.

ESTAR AL DÍA

Las actualizaciones siguen siendo parte importante del ecosistema de cada consola. Nintendo acaba de añadir los temas al menú de 3DS, Sony ha lanzado la versión 2.0 del firmware de PS4 con la principal novedad del Share Play y Microsoft ha anunciado que no habrá parche para One en diciembre, pero que en 2015 seguirán llegando.

AL COMPLETO

BioShock Infinite acaba de relanzarse, junto a todos los descargables que recibió en su día, a un precio de 29,95 euros tanto en PS3 como en 360 (aunque no en PC). Una buena edición para los que no lo hayan jugado todavía.

La web del mes



GRITO LEJANO

far-cry-4.ubi.com/es-ES
La web oficial de *Far Cry 4* acoge un minijuego (realizado con actores reales) en el que nos vemos envueltos en situaciones inspiradas en el último lanzamiento de Ubisoft. Desde luego, hay mucho loco suelto en Kyrat...









Pack consola PS4 500 GB
+ Dualshock 4 + Minecraft
+ Call of Duty Ghosts
• Exclusivo Carrefour

429€



Minecraft

19,90€



Singstar Megahits

26,90€

Lanzamiento 14/11



LEGO Batman 3

49,90€

Lanzamiento 19/11



Little Big Planet 3

59,90€



Mando Dualshock 4

59,90€

Protege tu Dualshock 4



Funda Eva Armor Case

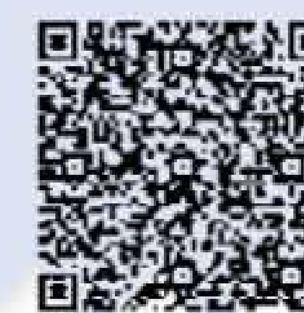
12,90€



LEGO Hobbit o LEGO Marvel

34,90€

La unidad



Encontrarás todos estos videojuegos y consolas en nuestra tienda online (www.carrefour.es). Te los llevamos a casa o al hipermercado que elijas sin gastos de envío.







Pack consola PS3
12 GB + Dualshock 3
+ Assassin's Creed
American Saga
• Incluye 3 juegos
• Exclusivo **Carrefour**

209€

Pack consola PS3
500 GB
+ Dualshock 3
+ GTA V
+ The Last of us
• Exclusivo **Carrefour**

299€



Minecraft PS3

19,90€



Singstar Megahits
o Plantas VS Zombies 2

26,90€

La unidad





LEGO Batman 3

44,90€

Lanzamiento 19/11



F1 2014, W2K15 o
Little Big 3 Planet

54,90€

La unidad
(También disponible para XBOX360
excepto Little Big Planet 3)



Mando con cable
PS3 Pro Football

19,90€

La unidad



Pack 2 micrófonos
para PS3, Wii o WiiU

24,90€

La unidad



Headset Bluetooth
Camo Edition

24,90€



Volante + Thrustmaster
Ferrari Challenge

~~39,90€~~

29,90€



Encontrarás todos estos videojuegos y consolas en nuestra tienda online (www.carrefour.es). Te los llevamos a casa o al hipermercado que elijas sin gastos de envío.













Pack consola
XBOX360 500 GB
+ FIFA 15
+ Fable Anniversary
+ Forza Horizon
• Exclusivo **Carrefour**

249€

Pack consola
XBOX ONE 500 GB
+ Assasin's Creed
Unity + Assasin's
Creed Black Flag
+ Rayman Legends

399€

Lanzamiento 28/11



Minecraft XBOX360
o XBOX ONE

19,90€
La unidad

Juegos XBOX ONE

29,90€
La unidad

Lanzamiento 11/11

Juegos XBOX ONE

54,90€
La unidad
(También disponible Forza Horizon 2 para XBOX360 por 39,90€)

20% de descuento en suscripciones XBOX LIVE GOLD 12 meses y accesorios MICROSOFT para XBOXONE y XBOX360. (Descuento ya aplicado)

Mando inalámbrico
XBOX360

~~44,90€~~
35,92€



Kit carga y juega
XBOX360

~~19,90€~~
15,92€



Suscripción XBOX LIVE
GOLD 12 meses

~~59,90€~~
47,92€



Mando inalámbrico
XBOXONE

~~54,90€~~
43,92€





Pack consola Wii mini roja + Just Dance 2015
- Incluye Just Dance 2014
- Exclusivo Carrefour

139€



Just Dance 2015 Wii

39,90 €

(También disponible para PS3 o XBOX360 por 39,90€ y para Wii U, PS4 o XBOX ONE por 44,90€)



Pack juego + 2 micrófonos: La Voz Vol 2, 40 principales o Let's Sing 7 versión española

59,90 €

El pack
(También disponible juego sin micrófonos por 39,90€ La unidad)



Zumba 2 Wii/Wii U

29,90 €

(También disponible Zumba World Party por 39,90€)



Violetta: Ritmo & música + Estuche
- Exclusivo Carrefour

34,90 €



Juegos Wii Nintendo Selects
- 10 títulos disponibles

19,90 €

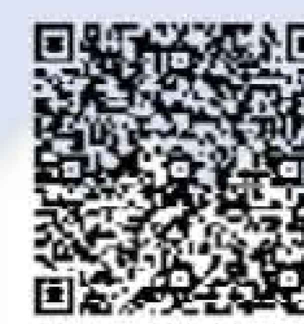
La unidad



Juegos Wii

26,90 €

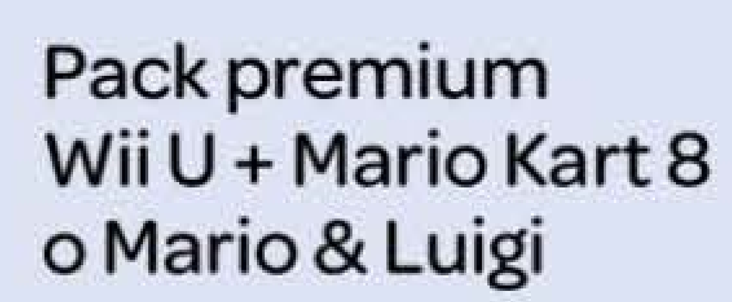
La unidad



Encontrarás todos estos videojuegos y consolas en nuestra tienda online (www.carrefour.es). Te los llevamos a casa o al hipermercado que elijas sin gastos de envío.







Pack premium
Wii U + Mario Kart 8
o Mario & Luigi

299€

El pack

Lanzamiento 5/12



Super Smash Bros
Wii U

49,90€



Mando Pro Super
Smash Bros

24,90€



Sonic Boom

39,90€



Juegos Wii U

49,90€

La unidad



Miniclassics

6,90€

La unidad



Volante Mario Kart
Wii U/Wii

11,90€



Pack mando Remote
+ Nunchuck Playtools
Wii U/Wii

24,90€

(También disponible en negro/azul)



Mando Remote
Playtools Wii U/Wii

19,90€

La unidad

NINTENDO 3DS - DS





Lanzamiento 13/11
(Valorado en 19,90€)



Gratis uno de estos juegos a elegir

(Valorado en 29,90€)

Consola 3DS XL
• 6 colores disponibles

199€



Packs consola Nintendo 2DS + Juego preinstalado

129€
El pack

Lanzamiento 28/11



Juegos 3DS

36,90€
La unidad

Lanzamiento 21/11



Juegos 3DS

32,90€
La unidad



Juego 3DS
Hello Kitty Happy Family + Funda

34,90€



Juego NDS Violetta: Ritmo & Música + Estuche
• Exclusivo Carrefour

34,90€



Disney Violetta Travel kit 3DSXL

14,90€



Bolsa de transporte 3DS XL POKEMON
• Exclusivo Carrefour

14,90€







Pack consola PSVITA + Tarjeta de memoria 8 GB + Invizimals La Resistencia + Sonic All Star Racing + Tadeo Jones

• Exclusivo **Carrefour**

o Pack consola PSVITA + Tarjeta de memoria 4 GB + FIFA 15

199€

El pack



Juegos PSVITA **19,90€**

La unidad



Juegos PSVITA **26,90€**

La unidad



Tarjeta de memoria 8 GB Mega Pack Adventure o Action

• Incluye juegos descargables

39,90€

La unidad



Pack accesorios Playtools

14,90€



Moto GP 14 o LEGO Batman 3

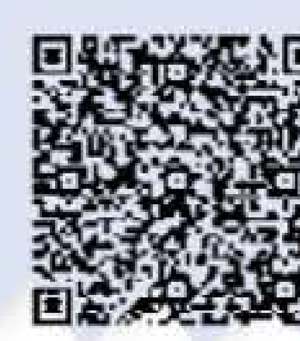
36,90€

La unidad



FIFA 15

44,90€



Encontrarás todos estos videojuegos y consolas en nuestra tienda online (www.carrefour.es). Te los llevamos a casa o al hipermercado que elijas sin gastos de envío.





Pack inicio Skylanders Trap Team Wii o 3DS

56,90 €

(También disponible para WiiU, PS3, PS4, XBOX ONE y XBOX360 por 64,90€)



Figura individual Skylanders Trap Team

9,90 €

La unidad
(También disponible pack 3 figuras a 24,90€)



Figura Trap Master Skylanders Trap Team

13,90 €

La unidad



Pack 2 figuras mini Skylanders Trap Team

13,90 €

La unidad



Trampa Skylanders Trap Team

5,90 €

La unidad
(También disponible pack 3 trampas por 14,90€)



Adventure pack Skylanders Trap Team

24,90 €

La unidad



Bolsa viaje Skylanders Trap Team

12,90 €





Pack de inicio Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes WiiU

~~69,90 €~~

59,90 €

(También disponible para PS4, PS3, XBOX360 o XBOX ONE por 64,90€)



Disney Infinity 2.0: Toy Box Combo pack PS3 o WiiU

~~59,90 €~~

49,90 €

(También disponible para PS4, XBOX360 o XBOX ONE por 54,90€)





Play Set Los Vengadores, Guardianes de la Galaxia o Spiderman

~~29,90 €~~

24,90 €

La unidad

Figuras individuales Disney Infinity 2.0
• 18 figuras disponibles

11,90 €

La unidad





Bolsa porta figuras Disney Infinity

19,90 €



Sobre 2 Power Disc Infinity 2.0

4,90 €

El sobre



Surtido peluches Mario o Sonic

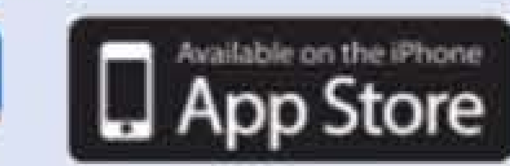
~~14,90 €~~

12,90 €

La unidad













TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales



VUESTROS FAVORITOS

Nº	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Bayonetta 2	Wii U	!	-	1
2	Mario Kart 8	Wii U	↑	10	6
3	The Last of Us	PS4 - PS3	↓	1	4
4	Sombras de Mordor	PS4 - Xbox One - PC	!	-	1
5	The Elder Scrolls V: Skyrim	PS3 - Xbox 360 - PC	↑	7	2
6	Bioshock Infinite	PS3 - Xbox 360 - PC	R	-	1
7	GTA V	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	↓	2	7
8	Destiny	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	↓	3	2
9	The Evil Within	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	!	-	1
10	Spec Ops: The Line	PS3 - Xbox 360 - PC	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS

1 Batman Arkham Knight
PS4 - Xbox One - PC
El hombre murciélago será uno de los protagonistas de 2015, con un juego en el que, por fin, debutará el Batmóvil.
FECHA: 2 DE JUNIO



2 Uncharted 4: A Thief's End
PS4
Naughty Dog ya se encuentra trabajando a destajo en la aventura de Nathan Drake, que promete todo y más.
FECHA: SIN CONFIRMAR



3 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - One - PS3 - 360 - PC
Sigue sin haber una fecha concreta para el regreso de Big Boss, pero todo apunta a que llegará el próximo año.
FECHA: 2015



4 The Order 1886
PS4
Tras retrasarse *Bloodborne*, que no llegará hasta el 25 de marzo, esta será la primera exclusiva de consideración que PS4 reciba en 2015.
FECHA: 24 DE FEBRERO



5 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC
El juego de rol de CD Projekt apunta grandísimas maneras, y se ha anunciado que tendrá 16 DLC totalmente gratuitos.
FECHA: 24 DE FEBRERO

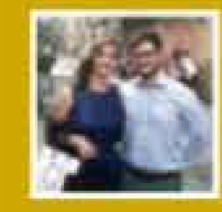
La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... LA TIERRA-MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR

La valoración de Hobby Consolas (nº 280) fue de 92.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Una grata y sólida sorpresa
Cris VarMor

"Bebe de *Assassin's Creed* o *Batman Arkham*, pero el sistema Némesis y su ambientación en la Tierra Media le dan un excelente punto de singularidad".

NOTA **93**



La perfecta hibridación
Andrés Macho

"Al margen de la historia, el sistema Némesis y la IA de los orcos son un éxito. Permite vivir una gran aventura en una Tierra Media muy bien recreada".

NOTA **90**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**Bayonetta 2** Wii U	96	95/100 "Es lo más potente que se ha visto en Wii U por ahora"	38/40 No disponible	9,5/10 "Uno de los mejores juegos de acción de todo el año"	9/10 "Muchas cosas son familiares, pero es pura diversión"	10/10 "Un juego al que se recordará como un absoluto clásico"	10/10 "Lo que Sega perdió, lo gana Nintendo: el primer clásico de Wii U"
2	**Dragon Age Inquisition** PS4 - Xbox One - PC	91	92/100 "Una aventura épica, apasionante y, sobre todo, inmensa"	-/40 No disponible	8,8/10 "Devuelve a la saga a sus raíces con un gran sistema rolero"	9,5/10 "Una nueva dirección en el universo de fantasía de Thedas"	9/10 "Un extenso peregrinaje hacia un mundo realmente mágico"	-/10 No disponible
3	**Sunset Overdrive** Xbox One	89	90/100 "Una refrescante fórmula que recuerda a *Jet Set Radio*"	36/40 No disponible	9/10 "Una experiencia tan frenética como divertida para Xbox One"	9,25/10 "Una experiencia muy gratificante que rebosa estilo"	8/10 "Una refrescante alegría, de lo mejor que hay en Xbox One"	-/10 No disponible
4	**Call of Duty Adv. Warfare** PS4 - Xbox One - PC	88	88/100 "Aporta un giro necesario, pero sin sacrificar las bases"	38/40 No disponible	9,1/10 "Más rápido y equilibrado que ningún otro *Call of Duty*"	9/10 "La campaña es de risa, pero los modos online son fabulosos"	8/10 "Es difícil no dejarse llevar por la fuerza de su corriente"	-/10 No disponible
5	**PES 2015** PS4 - Xbox One	86	83/100 "La saga ha debutado con buen pie en la nueva generación"	37/40 No disponible	9/10 "Ha vuelto a primera división con su mejor entrega en años"	8,5/10 "Un prometedor comienzo para una nueva temporada"	8/10 "Un gran paso adelante que lo pone ya a la altura de *FIFA*"	-/10 No disponible
6	**NBA 2K15** PS4 - Xbox One - PC	85	93/100 "Es el mejor simulador deportivo que se haya hecho nunca"	-/40 No disponible	7,8/10 "Un gran juego de baloncesto, pero su online da problemas"	7,75/10 "Está repleto de contenido, pero el online funciona fatal"	9/10 "Un partido de basket virtual nunca había parecido tan real"	-/10 No disponible
7	**The Evil Within** PS4 - One - PC - PS3 - 360	84	85/100 "No es de lo mejor de Mikami, pero gustará a los fans del género"	35/40 No disponible	8,7/10 "Un 'survival horror' que supone una experiencia maravillosa"	9/10 "La jugabilidad de *Resident Evil 4* en un mundo más oscuro"	7/10 "Se tambalea por momentos, pero siempre logra reponerse"	-/10 No disponible
8	**Halo: Colección del Jefe Maestro** Xbox One	83	90/100 "Un pack gigantesco, lleno de momentos memorables"	-/40 No disponible	9/10 "Sus campañas son el ejemplo de lo que es un buen shooter"	9,25/10 "Pone el listón muy alto para futuras remasterizaciones"	6/10 "Un atractivo pack, pero su online tiene enormes problemas"	-/10 No disponible
9	**Assassin's Creed Unity** PS4 - Xbox One - PC	82	88/100 "Mantiene el buen pulso de la saga y da un paso adelante"	37/40 No disponible	7,8/10 "Bello y divertido, pero tiene algunos fallos incomprensibles"	8/10 "La historia tiene buenas misiones, pero presenta problemas"	7/10 "No es el estreno ideal de la saga en la nueva generación"	-/10 No disponible
10	**Lords of the Fallen** PS4 - Xbox One - PC	79	78/100 "Una copia de *Dark Souls*, pero sin muchas de sus virtudes"	-/40 No disponible	7,4/10 "El sistema de lucha es bueno, pero no la progresión del héroe"	8,5/10 "Coge mucho de *Dark Souls*, pero es una agradable sorpresa"	8/10 "Merece más respeto que ser calificado sólo como un *Souls*"	-/10 No disponible

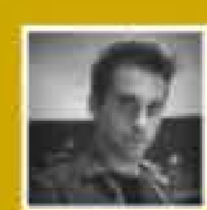
Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



En lo alto de la "next gen"
Areon Max

"Es uno de los mejores juegos que hay ahora mismo en la nueva generación. Sin ser muy difícil, logra ser desafiante, pues no es un machacabotones".

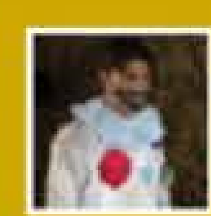
NOTA 90



El mejor de su clase
Jorge Royo

"Un espectáculo visual digno de considerarse el mejor juego de *El señor de los anillos*, aunque su tramo final puede decepcionar y hacerse repetitivo".

NOTA 88



Un globo hinchado
Xavi Riper

"Está sobrevalorado. Empieza bien, pero en cuanto llevas un par de orcos, te das cuenta de que la historia pierde fuelle. El carisma de Celebrimbor lo salva".

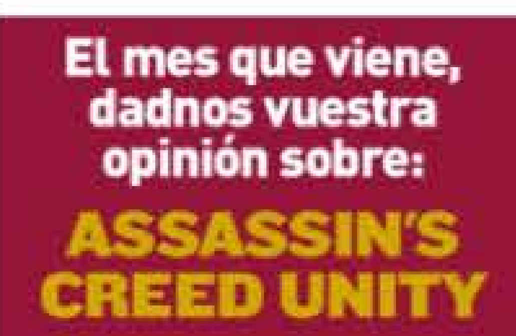
NOTA 70



Mejorando lo presente
Natsu Dragneel

"Se trata de un juego muy bien acabado, que toma mecánicas de otras sagas y las pule, añadiéndoles la ambientación de *El señor de los anillos*".

NOTA -





LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción


NUEVO



PLAYSTATION 4

El juego del mes

GTA V

El sandbox de Rockstar regresa con mejoras en todos los frentes, como una cámara en primera persona.

Imprescindibles

#	Juego	Nuevo	Nota	Precio
1	The Last of Us Remast.		95	49,95 €
2	GTA V	!	94	72,50 €
3	Destiny		94	72,95 €
4	NBA 2K15		93	72,50 €
5	Sombras de Mordor		92	69,95 €
6	Dragon Age Inquisit.	!	92	69,95 €
7	Far Cry 4	!	92	69,95 €
8	Wolfenstein: New Order		90	69,95 €
9	Thief		90	69,95 €
10	Diablo III Ult. Evil Ed.		90	64,95 €



XBOX ONE

El juego del mes

HALO: COLECCIÓN DEL JEFE MAESTRO

Un gran recopilatorio, que incluye las cuatro entregas numeradas de la saga de Microsoft.

Imprescindibles

#	Juego	Nuevo	Nota	Precio
1	Forza Horizon 2		95	64,95 €
2	GTA V	!	94	72,50 €
3	Destiny		94	72,95 €
4	NBA 2K15		93	72,50 €
5	Sombras de Mordor		92	69,95 €
6	Dragon Age Inquisit.	!	92	69,95 €
7	Far Cry 4	!	92	69,95 €
8	Titanfall		92	49,95 €
9	Halo: La colección...	!	90	64,95 €
10	Sunset Overdrive	!	90	64,95 €



PLAYSTATION 3

El juego del mes

ASSASSIN'S CREED ROGUE

Los templarios toman el protagonismo en esta última aparición de la saga en PS3-360.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	39,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €



XBOX 360

El juego del mes

FAR CRY 4

La famosa saga de Ubisoft nos traslada esta vez a una región ficticia del Himalaya, sumida en una guerra.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €



3DS

El juego del mes

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Con *Majora's Mask* por fin confirmado, es buen momento para volver a esta obra maestra.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	96	44,95 €
2	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
3	Pokémon X / Y	94	44,95 €
4	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
5	Resident Evil Revelations	93	44,95 €
6	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
7	Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
8	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €
9	Monster Hunter 3 Ultim.	93	47,95 €
10	Fantasy Life	92	39,95 €



PS VITA

El juego del mes

TALES OF HEARTS R

Vita ha encontrado un filón en el rol japonés, gracias a juegos como éste, que es una revisión del que salió para DS.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	19,95 €
10	Killzone Mercenary	90	19,95 €



Wii U

El juego del mes

LEGO BATMAN 3: MÁS ALLÁ DE...

Las famosas piezas se han vuelto a convertir en Batman y otros personajes de DC.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Bayonetta 2	95	47,95 €
2	DKC Tropical Freeze	93	47,95 €
3	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
4	Rayman Legends	93	29,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €
6	N. Super Mario Bros U	92	59,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Mass Effect 3	92	14,95 €
9	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
10	Mario Kart 8	91	59,95 €



PC

El juego del mes

DRAGON AGE INQUISITION

BioWare ha vuelto a la acción con uno de los mejores RPG de los últimos tiempos.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	19,95 €
9	Bioshock Infinite	95	19,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

saltimbanquis urbanos

El "parkour", o dar brincos por una ciudad, es una garantía de diversión. Bien usado, puede convertir a un título en leyenda.



PS3 - Xbox 360 - PC 19,95 €

1 ASSASSIN'S CREED II

Pocos dudan de que ésta es la mejor entrega de la prolífica saga de los asesinos y los templarios. La primera entrega sentó las bases jugables, con sus escaladas por el entorno en busca de atalayas y sus saltos de fe, pero esta secuela introdujo una inmensa variedad de misiones e incluso inventos diseñados por el mismísimo Leonardo Da Vinci, como una máquina voladora. El debut de Ezio Auditore como protagonista, junto con la ambientación en Florencia, Venecia y la Toscana, fue un auténtico golpe sobre la mesa. Nadie ha recreado igual el Renacimiento.



Dreamcast Descatalogado

2 JET SET RADIO

Este título de Sega se convirtió en un clásico con su ambientación grafitera y su marcado estilo "cel shading". Gracias a unos patines, podíamos acelerar, "grindar" y saltar por el entorno de forma fluidísima.



PS3 - Xbox 360 - PC Descatalogado

3 MIRROR'S EDGE

DICE, estudio conocido por la saga *Battlefield*, firmó esta obra de culto, una suerte de plataformas en primera persona en la que debíamos correr y trepar por diversas partes del entorno remarcadas en color rojo.



DC - N64 - PSOne - PC Descatalogado

4 TONY HAWK'S PRO SKATER 2

El famoso "skater" dio su nombre a una saga que rompió moldes. Encima de un monopatín, debíamos ejecutar todo tipo de cabriolas. Treyarch (*Call of Duty*) firmó varias de sus entregas.



Xbox One 64,95 €

5 SUNSET OVERDRIVE

El "parkour" también resulta compatible con los disparos, como ha demostrado Insomniac Games en su primera exclusiva para Xbox One, en la que nos enfrentamos a mutantes producidos por una bebida energética.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Last of Us Rem.	PS4
2	Destiny	PS4
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Assassin's C. Unity	One
5	FIFA 15	One
6	Dragon Age Inquisit.	One
7	GTA V	PS4
8	Call of Duty AW	PS4
9	Zelda: A Link...	3DS
10	Bayonetta 2	Wii U



Alberto Lloret

1	Far Cry 4	PS4
2	Sombras de Mordor	PS4
3	Bayonetta 2	Wii U
4	Destiny	PS4
5	The Last of Us Rem.	PS4
6	Alien Isolation	PS4
7	The Evil Within	PS4
8	Randal's Monday	PC
9	Walking Dead Temp. 2	PS4
10	Sunset Overdrive	One



David Martínez

1	GTA V	PS4
2	Destiny	PS4
3	Call of Duty AW	PS4
4	Titanfall	One
5	Mario Kart 8	Wii U
6	Alien Isolation	PS4
7	The Evil Within	PS4
8	The Last of Us Rem.	PS4
9	Dragon Age Inquisit.	PS4
10	Sombras de Mordor	PS4



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Sombras de Mordor	PS4
7	Dragon Age Inquisit.	PS4
8	Assassin's C. Unity	PS4
9	Mario Kart 8	Wii U
10	The Evil Within	One

1	The Last of Us Remasterizado	PS4
2	Destiny	PS4 - One - PS3 - 360
3	Sombras de Mordor	PS4 - Xbox One - PC
4	Dragon Age Inquisition	PS4 - One - PC - PS3 - 360
5	The Evil Within	PS4 - One - PC - PS3 - 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

20 PECADOS CAPITALES DEL DLC

La generación que se está apagando trajo de la mano los DLC o contenidos descargables. Una vía para alargar la vida útil de los juegos pero que, a menudo, ha derivado en prácticas que no se deberían repetir...

1 ARMADURAS PARA MASCOTAS

Fue uno de los primeros y más sangrantes casos, en 2006, de que el DLC podía ser usado con fines "chorras" y sacacuartos. Por algo más de 2 € podías comprar una armadura para tu montura. De locos, ¿verdad? Un ítem que podía estar en el juego y que no aporta nada. Lo peor es que la gente pidió algo parecido para el perro de *Fallout 3*...



2 LOS PACKS DE AHORRO DE TIEMPO

Lo que antes era echarle tiempo a un juego o una simple combinación de botones en el menú principal para desbloquearlo TODO, también se ha convertido en DLC. Muchos títulos, vía descargas, nos permiten subir de nivel rápidamente, potenciar nuestras armas al máximo o desbloquearlo todo. Para qué recurrir a los trucos, ¿verdad?





3 SKINS PARA LAS ARMAS

Muchos juegos, como *Call of Duty Black Ops II* incluyeron enormes opciones para personalizar nuestro arma (skin, emblemas...), pero otros, como *Gears of War 3* o el más reciente *COD Ghosts* vieron el filón: ¿para que darlo "gratis" si podemos cobrar, en algunos casos, hasta 3 € por kits de personalización o skins? En algunos casos, el contenido ya está en el disco...



4 LOS PAQUETES DE MAPAS

En PC, multitud de shooters clásicos se vieron ampliados gracias al esfuerzo de su comunidad, capaz de generar mapas de libre distribución. En consola no es posible, pero seguro que existen alternativas a "clavar" 15 euros por 4 mapas (y algún extra para otro modo). La conjunción de precio alto y pocos mapas sigue sin convencer.

5 EL VERDADERO FINAL, APARTE

No son pocos los juegos que también han acudido a esta "artimaña" para ofrecer el final real, el bueno, el que debería estar en el disco. *Asura's Wrath*, sin ir más lejos, ha sido uno de los exponentes más claros de esta tendencia. Otros, como *Mass Effect 3*, lo incluyeron como una actualización, para satisfacer a los fans.





6 PAQUETES DE TRAJES

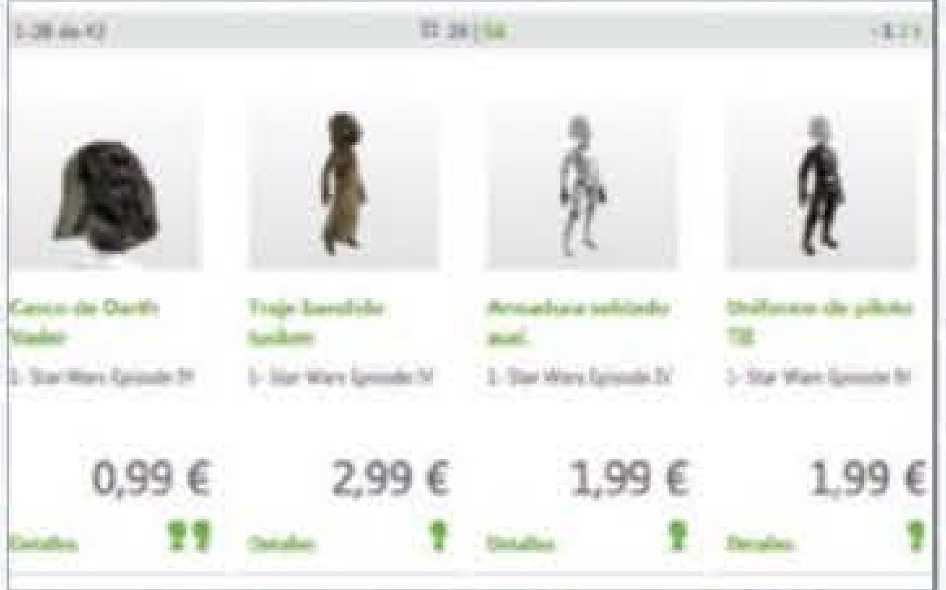
Otra vertiente más de la personalización está en la apariencia del personaje. No son pocos los géneros, desde juegos de lucha a RPG, que también han intentado exprimir las ubres del jugador con este tipo de descargas: Capcom con *Street Fighter IV*, Square Enix con *Final Fantasy XIII-2* y otros muchos han probado suerte. Otros, como *Metal Gear Solid 4*, por suerte incluían guiños sin pasar por caja...



7 COMPLEMENTOS PARA AVATARES, PERFILES...

PSN y Xbox Live cuentan con un "surtido" de opciones para personalizar nuestra entidad virtual, ya sea una simple imagen de perfil o avatar 3D (Home incluido). Paga hasta varios € por algo etéreo, que no modifica la experiencia de juego y que, como en el caso de Home, desaparecerá. ¿No sería mejor darlo como un "extra" dentro de los juegos?







8 EROTISMO... ¡DESBLOQUEADO!

Cuando se criminalizó la 2ª mano, muchos intentaron recuperar algo con la venta, vía pases online o DLC, con alguna opción "amputada" del juego. Ese fue el caso de *The Saboteur*, la aventura en mundo abierto que incluía, en todas las copias nuevas o vía Stores digitales, un código para activar desnudos. Ya lo dicen, que tiran más dos...

9 JUEGOS PARA EL MÓVIL DENTRO DEL JUEGO

En los tiempos en los que la gran mayoría se ha acostumbrado a no pagar por los juegos de móvil, va Activision y riza el rizo con *The Amazing Spiderman 2*: cobrar por minijuegos para el móvil de Peter Parker dentro del juego. Es tan surrealista que aún lo estamos digiriendo...



10 PAGA POR LA MITAD DE LA CAMPAÑA

También hemos visto casos como el de *Resident Evil Operation Raccoon City*, que ofrecía una campaña individual realmente corta (entre 5-7 horas) y que, poco más de un mes después, recibió una campaña extra vía DLC (sus 6 misiones cuestan 19,99 €). Así, NO...

11 LOS PACKS DE VOZ (EN GENERAL)

Son varios los juegos que se han lanzado y, al tiempo, reciben paquetes de idiomas, narradores... El problema, es que suelen ser de pago, como en *Dragon's Crown* o *COD Ghosts* (pon la voz de Snoop Dogg...). Otros no llegan al disco a tiempo y se incluyen como descarga, como los comentarios en castellano de *NBA 2K13*.





12 PAGA POR CONTENIDO QUE HAY EN EL DISCO

Es una práctica, por desgracia, común... aunque la compañía que más atención ha acaparado con el tema ha sido Capcom. Poco después de lanzar *Resident Evil 5* anunciaron nuevos modos de juego, como Versus, vestimentas... Pero pronto se descubrió que todo estaba en el disco, una práctica que se debería erradicar del DLC.



13 ¿MODOS QUE NO ESTÁN EN EL PROPIO DISCO?

Quien más y quien menos, seguro que recuerda haber trasteado con el visor de modelos 3D en uno de sus juegos favoritos. Pues bien, algunos, aprovechando el tono picante del juego, como *No More Heroes* en PS3, pensaron que estaría bien pagar por él, cuando debía venir de serie...



14 JUEGA CON NUEVOS PERSONAJES, PERO NO COMO QUIERES...

La serie *Batman Arkham* es soberbia en todo... menos su DLC. Puedes descargar personajes como Nightwing o Robin, pero en lugar de disfrutar de nuevas aventuras, solo podemos superar algunos desafíos específicos. Es un claro ejemplo de oportunidades desaprovechadas.



15 MÚSICA QUE NO VA CON EL JUEGO

En pleno auge de los juegos musicales, también se vieron algunos movimientos incomprensibles, que iban incluso contra la propia naturaleza del juego. ¿Rick Astley o Lady Gaga en *Rock Band*? Pero ¿acaso no era un juego de rock'n roll? ¿Qué pintaban?

16 DLC QUE MODIFICA UN ELEMENTO CLAVE

Puede que tanto *GTA IV* como *Fallout 3* hayan sido dos de los títulos que mejor han captado la filosofía de lo que debería ser un DLC, ofreciendo expansiones "de verdad". Eso sí, *Fallout 3*, como *Borderlands*, han hecho una cosa mal: alterar alguna condición del juego vía DLC, como subir el límite de nivel. Es decir, si quieres que tu personaje siga "mejorando", pasa por caja.



17 TEMAS PARA "PERSONALIZAR" TU CONSOLA

PSP y PS3 fueron "pioneras" a la hora de personalizar la apariencia de los menús de la consola, pero con la nueva generación (y 3DS), ya no hay herramientas para que te puedas hacer tus propios temas: ahora puedes hacerlo, sí, pero pasando por caja.



18 ÍTEMS EN EDICIÓN DE COLECCIONISTA

Algunos juegos, como *Lords of the Fallen*, incluyen en sus ediciones especiales contenido e ítems digitales que, si los usamos, se cargarán en cierto modo la experiencia de juego. En este caso se trata de Monk's Decipher, un artefacto para localizar secretos.



19 COMPRAR DINERO "IN GAME"

Es otra forma de "mejorar" en un juego por la vía rápida. Por ejemplo, si compramos créditos de *Gran Turismo 6* podremos adquirir un potente bólido en el primer minuto de juego y así participar con mayores garantías en los eventos más reñidos (uno de los mejores coches sale por 140 €). En *GTA Online*, podremos comprar armas y otras ayudas que, en cierto modo, pueden "romper" el juego...





20 PAGAR POR TODO

El caso más extremo de DLC lo encontramos en PC, en la serie *Railworks Train Simulator*, un simulador de trenes en el que podemos adquirir todo tipo de máquinas, vagones, rutas... el delirio para los fans del género. Eso sí, comprarlo todo ronda los 2000 €.

32X 20 AÑOS

SEGA 32X

La polémica "seta" para Mega Drive ha sido descrita como el mayor error en la historia de Sega, y uno de los peores sistemas de todos los tiempos. Retro Gamer echa la vista atrás para reivindicar un periférico que mereció mejor suerte, aunque sea por acoger un buen puñado de clásicos.

Nuestra historia arranca en enero de 1994 -con Sega sorprendentemente asentada en la cima de la industria de los videojuegos-. Diseñada para asaltar el monopolio de Nintendo, Mega Drive logró que Sega abandonara la segunda posición (a mucha distancia del imperio creado por Hiroshi Yamauchi) para convertirse en el líder del sector en Occidente. Sin embargo, todos los reyes acaban siendo destronados, y el hardware de Mega Drive, con cinco años a su espalda, empezaba a quedar desfasado. El mercado había recibido, un año antes, dos nuevas máquinas, y aunque ni Jaguar y 3DO habían logrado el impacto comercial que sus creadores esperaban, su superioridad técnica respecto a Mega Drive era incuestionable. Una nueva generación se abría camino, y Sega debía preparar la estrategia a seguir en unos años que prometían ser bastante duros.

El primer paso se tomó en la feria CES de Chicago (la antecesora del actual E3). El CEO de Sega, el mítico Hayao Nakayama, se reunió con Joe Miller, responsable del área de I+D de Sega América. La aparición de nuevos competidores en el mercado hacía necesaria una respuesta inmediata. A Nakayama no solo le preocupaban Atari y 3DO. Nintendo acababa de anunciar su alianza con Silicon Graphics para desarrollar una nueva consola, y la mismísima Sony planeaba su desembarco en el sector. Sega ▶



CALIDAD RETRO GAMER

Este es un reportaje de **Retro Gamer,** la revista con la mejor información sobre juegos retro. ¡Pídela en tu quiosco!



» [32X] Un auténtico festín de scaling, *After Burner Complete* es un título imprescindible de 32X.



» [32X] *Virtua Hamster* fue otro de tantos proyectos de Sega que jamás llegarían a las tiendas.

ya llevaba tiempo trabajando en Saturn, pero Nakayama era consciente de que esta aún tardaría en llegar al mercado, y necesitaba llenar ese hueco con un nuevo hardware para ese mismo 1994.

Una de las propuestas que se barajaban era lanzar una MD mejorada, con una mayor paleta de colores y la potencia necesaria para mover entornos poligonales, en la línea de lo que se consiguió con el chip extra que incorporaba el *Virtua Racing* de MD. Sólo había un problema – diseñar ese hardware desde cero era una tarea imposible en tan poco tiempo. Joe Miller y su equipo empezaron a barajar otras opciones, tomando como base el hardware de MD, tal y como hicieron con el Mega-CD. Afortunadamente, otro proyecto sirvió de punto de referencia. La Jupiter era un sistema de 32-bit que, teóricamente, iba a tener las mismas especificaciones técnicas que Saturn, pero el proyecto (que iba a utilizar cartuchos como soporte) se abandonó en beneficio del CD. Jupiter daría paso a un nuevo prototipo, bautizado como Mars, que consistía en un módulo que añadía a MD algunas características de Jupiter. Este sería el punto de partida del que nacería 32X.

La 32X ofrecía diversas ventajas. Los propietarios de MD darían el salto a la siguiente generación por un coste relativamente bajo, podrían seguir disfrutando de sus cartuchos de Mega Drive y cuando la Saturn llegara al mercado, 32X podría convertirse en una opción más económica, enfocada a los jugadores más jóvenes. Y dado que las tripas de ambas máquinas, 32X y Saturn, encerraban la misma pareja de CPUs Hitachi SH2, la transición para los desarrolladores sería bastante cómoda. Era un plan ambicioso, con el que no sólo se lograba extender la vida comercial de MD, sino además serviría para pavimentar el camino hacia la Saturn. Sega sólo disponía de nueve meses para hacer realidad la 32X, justo a tiempo de llegar al mercado navideño. Una misión ardua, pero factible, de la que se encargaría Sega América, ya que la central japonesa trabajaba a destajo en la gestación de Saturn.

Los americanos se metieron una auténtica paliza para llegar a tiempo, como bien recuerda John Brandstetter, quien por aquel entonces trabajaba como productor en Sega. John estaba al cargo de uno de los productos estrella del catálogo inicial -la conversión



AV OUT

■ Aunque 32X también permitía el uso del cable RGB, lo que ofrecía la mayor calidad de imagen posible, la salida de vídeo compuesto de 32X ya era superior a la que se que podía encontrar en los dos modelos de MD comercializados.

ENTRADA DE CORRIENTE

■ El 32X necesitaba su propia fuente de alimentación, del mismo generoso tamaño que la de MD. Esto provocó no pocos quebraderos de cabeza a los usuarios, que las pasaron canutas a la hora de encajarlas juntas en sus regletas de corriente.

AV IN

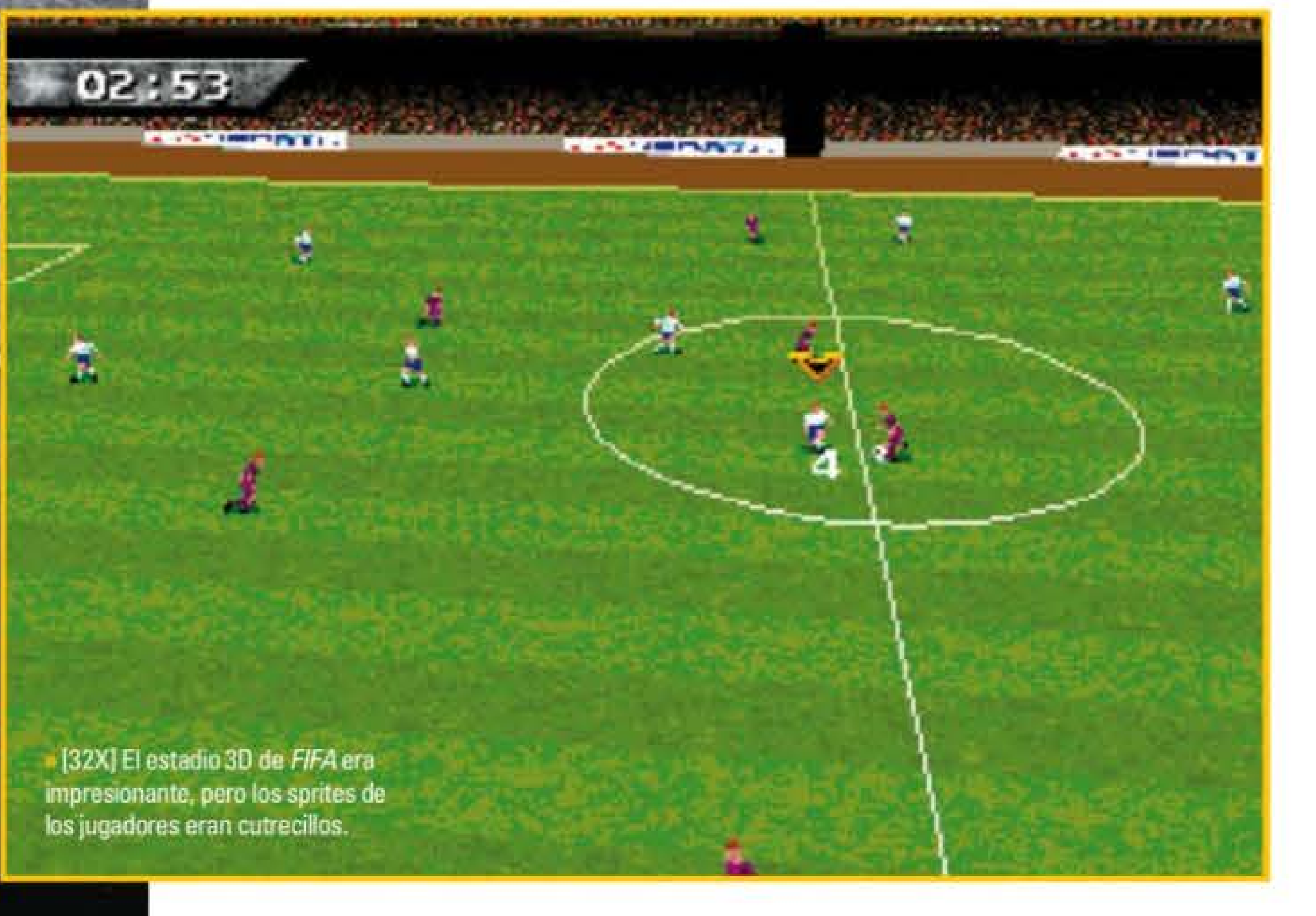
■ Esta entrada recibía la señal RGB de MD, permitiendo al 32X superponer sus propios gráficos. Las dos capas a veces se desincronizaban, provocando un extraño efecto en el que una capa se movía mientras la otra permanecía estática.

“Pasé mucho tiempo con los programadores de Model 1, pero no pude plasmar esa experiencia con la 32X”

John Brandstetter

de la recreativa *Star Wars Arcade*, confeccionada con la placa Model 1. "Disponíamos sólo de seis meses, y trabajamos las 24 horas del día", nos explica. Para colmo, no tardaron en darse de bruces con unos cuantos obstáculos. "Tuve que viajar a Japón unas cuantas veces para recoger kits de desarrollo", recuerda John. "El hardware era bastante precario y se rompía a menudo". Un hecho que también corrobora el programador de *Motocross Championship*, Alexander Smith: "El líder del proyecto viajó a Japón en mayo de 1994 y nos trajo un par de kits de desarrollo. Aquellas cajas metálicas tenían las dimensiones de una nevera pequeña, y la mitad era aire. Uno de los kits recibió unas cuantas sacudidas durante el viaje y cuando la conectamos no funcionaba, así que al final sólo pudimos contar con un kit de desarrollo"

Para el equipo de *Star Wars Arcade*, aquel hardware fue una pesadilla. "Pasé mucho tiempo en Japón junto a los programadores de Model 1, pero no pude plasmar esa experiencia durante la conversión," nos comenta John. La 32X y la placa Model 1 eran como la noche y el día – su arquitectura era completamente diferente. "No pudimos utilizar nada de arte o de código de la recreativa, tuvimos que crearlo todo desde cero," recuerda John. Mientras tanto, las dificultades con los kits de desarrollo de 32X obligaron a los creadores de *Motocross Championship* a agudizar el ingenio, tal y como nos explica Alexander: "Nuestro código también funcionaba en PC, así que pudimos seguir depurando código e ir trabajando con el apartado gráfico mientras intentábamos resolver los problemas de cuello de botella que surgieron con 32X."



» [32X] El estadio 3D de *FIFA* era impresionante, pero los sprites de los jugadores eran cutrecillos.

SU MAJESTAD MEGATRON

¿Qué sucedía cuando combinabas un 32X con el Mega-CD?

■ Sega no se olvidó del Mega-CD cuando diseñó 32X, y desde el principio se tuvo en mente la combinación de ambos periféricos. Sin embargo, esto se tradujo en sólo seis títulos. Todos ellos juegos de FMV, en los que el único valor añadido era una mayor calidad de vídeo respecto a lo que venía ofreciendo el Mega-CD. "La razón por la que queríamos utilizar el 32X era porque permitía una mayor paleta de colores a la hora de reproducir vídeo," nos comenta Tom Zito, por entonces CEO de Digital Pictures. Su estudio fue el que más apoyó al formato Mega-CD 32X, lanzando versiones mejoradas de *Corpse Killer, Night Trap, Supreme Warrior* y *Slam City With Scottie Pippen*. "Teníamos una buena relación con Sega, así que cuando se nos ofreció la ocasión de apoyar a 32X, no lo dudamos," sentencia Tom. "Nos ayudaron mucho cuando empezamos, y soy un firme creyente de que si alguien te ayuda, tú debes ayudarle." Sega solo lanzó dos juegos para el combo. *Fahrenheit* solo se distribuyó en EE.UU., junto a la versión standard. Se creía que *Surgical Strike* había sido cancelado, hasta que se descubrió una versión brasileña, editada por Tectoy. Fue el único título de Mega-CD 32X editado en la región, y sólo han sobrevivido algunas copias.







» [32X] *Doom* nos impresionó en su día, a pesar de su escandaloso marco y perder algunos niveles por el camino.

Mientras la producción de juegos seguía adelante, el hardware de la 32X sufrió no pocos cambios. "Nuestro juego fue el único que aprovechó realmente las dos CPU y eso que en el último minuto casi tuvimos que reescribirlo por completo para una única CPU, debido a que en Japón seguían discutiendo sobre el coste del hardware", confiesa John. ¿Y por qué *Star Wars Arcade* fue el único en aprovechar al máximo la 32X? De acuerdo a Alexander, aquello fue debido a la dificultad para utilizar la segunda CPU para algo útil: "el bus de memoria del cartucho ROM era lento, así que cualquier cosa que no cupiera en la caché de 4K de la CPU debía acceder a la ROM, lo que ralentizaba el proceso [...]. Las dificultades para utilizar las dos CPU se tradujeron en un uso inusual de las capacidades del sistema. "Al final tuvimos que utilizar uno los de procesadores SH-2 para mezclar samples y hacer los ruidos de motor de *Motocross Championship*".

A pesar de todo, se las ingeniaron para explotar algunas de las capacidades del 32X. "Queríamos hacer algo que no fuera factible con la limitada paleta de colores del hardware de la venerable MD, algo que aportara una estética diferente. Y la respuesta fue el barro", recuerda Alexander. "En lugar de tres o cuatro variaciones de marrón, pudimos añadir capas y más capas para recrear la suciedad que suele acompañar a ese tipo de carreras, lo que sirvió para aportar un aspecto fotorrealista a los gráficos, al menos en comparación a la vieja paleta de colores. Recuerdo haber llamado a mi jefe para que viera aquella pista embarrada, la primera vez que logramos ponerla en marcha."

El equipo *Star Wars*, por su parte, se encargó de exprimir el hardware de una manera distinta, centrándose en el audio. Por supuesto, incorporaron el mítico tema central de la saga galáctica, pero John recuerda que fue un proceso arduo: "En aquella época, los ordenadores eran bastante lentos a la hora de comprimir el audio, nos llevaba días realizar la tarea que ahora cuesta apenas segundos." El tiempo jugaba en contra del equipo a medida que se aproximaba la fecha de lanzamiento. "Nos picamos con Sega Japón para ver qué juego sería el primero en estar acabado, *Virtua Racing* o *Star Wars*," recuerda John. "Ellos acabaron primero, pero descubrimos algunos bugs gordos en *Virtua Racing* y les obligamos a detener la masterización del juego."

32X tuvo una acogida bastante buena durante su lanzamiento. Las primeras unidades llegaron a las tiendas en noviembre de 1994 con un precio de 159,99 dólares (34.900 pts. en España). Además de *Star Wars Arcade* y *Virtua Racing Deluxe*, el ▶



» [32X] Aunque llegó tarde para evitar el triste destino del 32X, *Virtua Fighter* es uno de los juegos más notable de su catálogo.


» [32X] El espectacular *Star Wars Arcade* atrajo a un buen número de usuarios de MD hacia el 32X.

» [32X] Considerada la mejor adaptación de *Virtua Racing, Deluxe* incorporó dos nuevos circuitos.



catálogo inicial incluía una adaptación del archipopular *Doom*, tres auténticos vendemáquinas que atrajeron a una marabunta de compradores. De hecho, Sega podría haber vendido muchas más unidades, pero limitaron la fabricación de 32X debido a que prefirieron destinar la mayoría de las CPUs de Hitachi a la futura Saturn. "La seta" de MD tuvo un arranque prometedor, pero Sega y sus equipos de programación tenían la vista fijada en Saturn (que ya había salido a la venta en Japón) y en el resto del repertorio de máquinas de la casa (Mega Drive, Mega-CD, Game Gear e incluso Master System, que seguía vendiéndose bien en Europa).

Demasiados frentes abiertos al mismo tiempo, que se tradujeron en una segunda oleada de títulos para 32X bastante menos llamativa. Aunque pudimos disfrutar de impecables conversiones de leyendas recreativas como *After Burner* o *Space Harrier*, otros títulos, como *Cosmic Carnage* o *Motherbase*, ofrecían pocos alicientes para comprar la máquina. Los third parties tampoco se volcaron con ella, con la excepción de Acclaim y su *Mortal Kombat II*.

En la primavera de 1995 Sega anunció la Neptune, un nuevo modelo de Mega Drive que integraría el hardware de 32X, con la intención de atraer a una nueva generación de jugadores, pero que finalmente jamás llegaría a las tiendas.

Las third parties comenzaron a animarse a mediados de 1995, aunque sus títulos no parecían aprovechar el potencial de 32X. Juegos como *Primal Rage*, *Pitfall: The Mayan Adventure* y *WWF Raw* apenas ofrecían una mejorada paleta de colores respecto a los originales de MD. Saturn no tardaría demasiado en reclamar toda la atención de Sega y los third parties, lo que acabó dando al traste con algunos de los proyectos más esperados de 32X, como *Scavenger*, *X-Men: Mind Games* o *Amok* (este último dio el salto a Saturn). John trabajó en *Ratchet & Bolt* y *32Xtreme Sports*, dos proyectos que jamás verían la luz. Ni siquiera una importante rebaja en el precio de la 32X logró cambiar el triste destino de la máquina.

Para cuando *Virtua Fighter* llegó a las tiendas, ya era tarde – Saturn estaba a punto de recibir una increíble conversión de la secuela del clásico de AM#2. *Virtua Fighter* sería el último título programado en Japón, y la fabricación de software llegaría a su fin en enero de 1996 en Estados Unidos y Europa, con dos últimos lanzamientos: *Spider-Man: Web Of Fire* y *Darxide*.

Con el paso del tiempo, 32X se ha convertido en un objeto de coleccionista. El márketing de la época lo posicionó como una consola más, frente a las mucho más poderosas Saturn y PlayStation, pero hoy día está considerado como un periférico de MD, diseñado para exprimir un hardware ya exhausto. Merece la pena bucear en el mercado de segunda mano para localizar alguna unidad barata de 32X, aunque sea solo para disfrutar de las impresionantes conversiones de *After Burner* y *Space Harrier* y otros estupendos cartuchos. *Virtua Racing Deluxe* supuso una gran mejora respecto a la adaptación de Mega Drive (y era bastante mejor que la posterior para Saturn), sin olvidar que *Star Wars Arcade* fue la única adaptación doméstica de aquella placa Model 1. *Stellar Assault* fue el mejor lanzamiento original que tuvo 32X, aunque tampoco deberíais dejar escapar otros clásicos como *Kolibri* y *Knuckles' Chaotix*. Incluso algunos de los títulos "mejorados" respecto a los originales de Mega Drive se ven con otra óptica con el paso del tiempo, ahora que no hay que desembolsar 30.000 pesetas por el cacharro. Aunque ojo, como podréis comprobar por la columna de la derecha, algunos cartuchos de 32X se han revalorizado hasta alcanzar precios mareantes.

Es fácil entender a qué se debe la mala fama que siempre ha acompañado a 32X. Tras desembolsar una pasta por él, uno habría esperado recibir más títulos que hubieran exprimido las tripas de "la seta" negra, más allá de una mejorada paleta de colores o más resolución en los bodrios FMV al incorporar el Mega-CD al conjunto. Al preguntar a Alexander sobre fracaso de 32X, este no se corta: "No era mala máquina, pero desperdiciaron la potencia de los dos procesadores de 32-bit por culpa del cuello de botella que producía el acceso a la ROM. Además, 32X se quedó obsoleto casi inmediatamente, con la llegada de PSone y Saturn." John es algo más benigno: "Si Neptune hubiera llegado a ponerse a la venta, quizás el sistema habría tenido más éxito." Alexander resume, con dureza, la contribución de 32X a la industria: "Fue una lección para Sega y el resto de fabricantes."



¡A AFLOJAR LA MOSCA!

¡Cuidado, coleccionistas! Completar el catálogo 32X puede costaros un ojo de la cara, si queréis añadir estos cartuchos.



T-MEK

■ Sólo se han localizado diez copias PAL de este futurista juego de tanques de Atari Games, así que cuando alguna sale a la venta, alcanza precios demenciales.



PRIMAL RAGE

■ Aunque la versión de EE.UU. se encuentra sin problemas, sólo se conoce la existencia de menos de diez copias de la entrega PAL.



DARXIDE

■ Aunque no es tan raro como *Primal Rage* o *T-Mek*, *Darxide* alcanza precios de infarto, ya que sólo se distribuyó en el mercado PAL.



SPIDER-MAN: WEB OF FIRE

■ El canto del cisne de 32X. Fue el último cartucho de 32X que se distribuyó en Estados Unidos, allá por 1996.

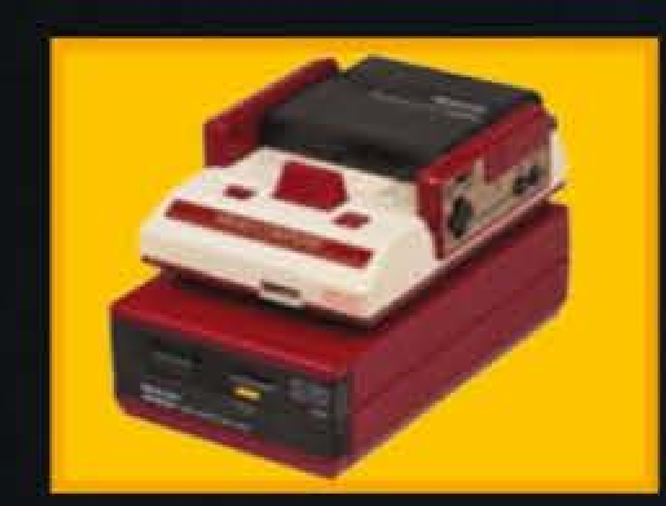


SANGOKUSHI IV

■ Aunque algunos juegos PAL como *Kolibri* alcanzan mayores precios, *Sangokushi IV* es más difícil de conseguir.

LAS EXPANSIONES, A EXAMEN

A lo largo de los años han cosechado mala fama – ¿Pero realmente eran tan nefastas?











x5 images © Evan-Amos

FAMICOM DISK SYSTEM

VALOR AÑADIDO: 4/5

■ Está considerado como una de las mejores expansiones de la historia, y no sólo por su catálogo de 229 juegos – sus discos regrabables permitían grabar partida. Y mejor aún, se podían grabar en ellos nuevos juegos desde los kioskos distribuidos por Nintendo en muchas tiendas.

TURBOGRAFX-CD

VALOR AÑADIDO: 5/5

■ Además de feo (en comparación al modelo japonés) era caro (399 $ de salida) y para colmo en EE.UU. sólo se distribuyeron 45 juegos en CD. Afortunadamente, la ausencia de bloqueo regional hizo las delicias de los fans de la importación, que pudieron echar el guante a los 417 juegos japoneses de PC Engine CD-ROM games.

MEGA-CD

VALOR AÑADIDO: 3/5

■ El lector de CD de Mega Drive tuvo un catálogo de 209 juegos, aunque entre ellos abundaba mucha basura FMV y desvergonzados ports de cartucho a los que se añadía música de CD y alguna intro animada. Aun así, merece la pena para disfrutar de joyas como *Sonic CD*, *Snatcher*, *Final Fight* y *Shining Force CD*.

JAGUAR CD

VALOR AÑADIDO: 2/5

■ Comercializada casi al final de la vida de Jaguar (por 149,95 $), se distribuyó en muy pocas cantidades, lo que lo ha convertido en un tesoro para coleccionistas. Únicamente llegaron a lanzarse 11 juegos para el sistema. Conseguirlos todos no es barato, aunque no están protegidos, por lo que son fáciles de "tostar".

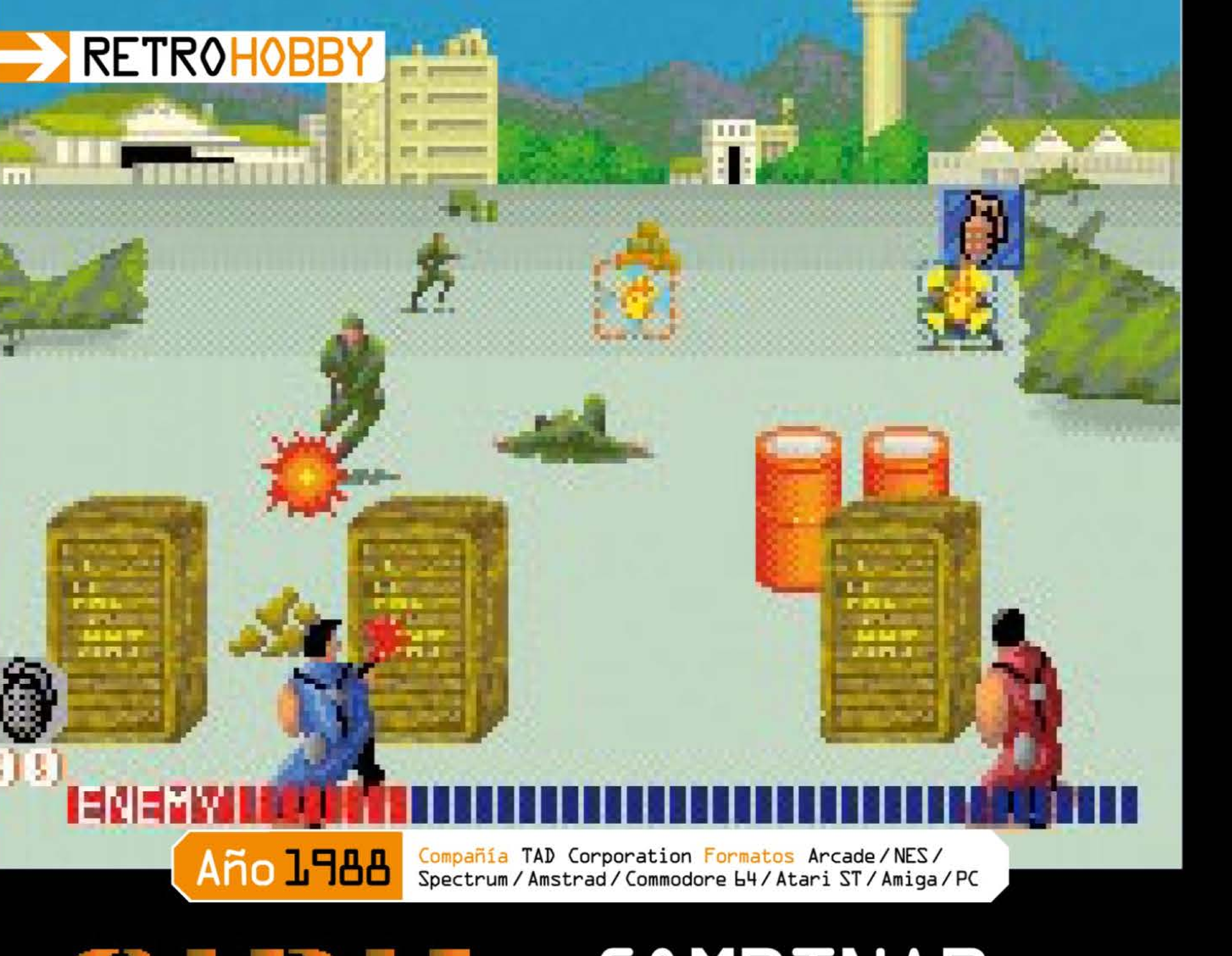
64DD

VALOR AÑADIDO: 1/5

■ Nintendo metió la pata hasta el fondo al intentar llevar el espíritu del Famicom Disk System a N64. Fue un auténtico desastre. Se anunció originalmente en 1996, pero no llegaría al mercado hasta 1999. Jamás salió de Japón, y sólo recibió nueve lanzamientos, durante su único año de vida. En Kyoto aún se lamentan del invento.

> "No era mala máquina, pero desperdiciaron la potencia de las dos CPU"
>
> Alexander Smith





Año 1988 Compañía TAD Corporation Formatos Arcade / NES / Spectrum / Amstrad / Commodore 64 / Atari ST / Amiga / PC

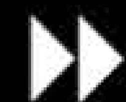
CABAL™ COMBINAR PARA INNOVAR

Crear una nueva fórmula jugable no depende exclusivamente de la originalidad que pongamos sobre ella. Mezclar varios ingredientes ya conocidos y añadir alguno nuevo también es, en muchas ocasiones, sinónimo de éxito en los videojuegos.

■ **HACE UN CUARTO DE SIGLO** ya habíamos resuelto "digitalmente" nuestras diferencias a tiros con ejércitos y guerrillas de todo tipo, e incluso la utilización de una mirilla para tal fin no resultaba ninguna novedad. Títulos como *Commando*, *Ikari Warriors* y *Operation Wolf* nos ofrecían eso antes de la llegada de *Cabal* al mercado recreativo en 1988, aunque sus desarrolladores quisieron darle un toque diferente a un juego cuyo argumento y finalidad era la misma que tenían otros tantos productos de la época: acabar con todos los enemigos de cada zona que visitábamos para poder avanzar hacia la siguiente.

El caso es que el primer título de TAD Corporation, compañía de historia muy corta y creadora también de *Toki*, no resultaba destacable en cuanto a su nivel técnico y ello hacía que el acabado gráfico llamara poco la atención en los arcades (de cara a atraer a los primeros jugadores), pero una vez probada su propuesta se mostraba como un videojuego tremendamente adictivo que explotaba recetas desarrolladas y añadía detalles entonces novedosos, como poner en pantalla a nuestro personaje al mismo tiempo que la mirilla y poder desplazar ambos elementos para disparar y evitar los proyectiles enemigos.

→ **EL HECHO DE QUE ESAS DOS ACCIONES** no pudiéramos realizarlas simultáneamente y que la pantalla no fuera móvil le otorgaba a *Cabal* un componente estratégico que otros títulos no tenían. Además, podíamos parapetarnos tras ciertos elementos que iban siendo destruidos y teníamos la capacidad de acabar con las construcciones enemigas, lo que alejaba la atención del puro hecho de disparar a todo lo que se moviese. Y la utilización de un trackball (tiempo después llegaron revisiones de la recreativa con joystick) terminaba de darle al juego un componente rebelde en comparación con lo que ofrecía la competencia.









LA GUERRA DE LOS CLONES

De forma habitual, la imitación de un producto suele ser factor indicativo de su éxito. *Cabal* no fue un bombazo, pero sí tuvo la suficiente repercusión como para que varios títulos siguieran su ejemplo. El mismo 1988 vio llegar *Devastators*, juego de Konami que era una mezcla de las fases 3D de *Contra* y lo visto en *Cabal*, con el añadido de un scroll en profundidad. Un año más tarde, tanto *Rambo III* (derecha) como *Dynamite Duke* seguirían explotando la fórmula, añadiendo el segundo momentos en los que había que liarse a golpes con ciertos enemigos. Ya en 1990 tendríamos *NAM-1975* (el primer juego para Neo Geo) y también *Blood Bros.*, desarrollado por TAD Corporation a modo de secuela espiritual de su título estrella con una mecánica casi calcada. Y como último destacado, *Wild Guns* llegó en 1994 a Super Nintendo y resultó ser un divertido título que también tomaba prestado del "ambientillo" del gran *Sunset Riders*.



Veinte pantallas que podíamos recorrer a dobles, vehículos enemigos, jefes finales, armas más potentes que recoger y el ya clásico movimiento rodante para evitar disparos redondeaban el resultado final y lo convertían en uno de los títulos más completos del momento. Así, y como consecuencia de su buen hacer en los arcade, las conversiones llegaron a casi todos los sistemas que habitaban nuestras casas a finales de los ochenta, siendo las de Amiga, Atari ST, NES y Commodore 64 las mejores de todas ellas.

Sin duda, esa "invasión doméstica" fue una buena manera de seguir experimentando un juego directo e innovador, que fue considerado como una referencia para otros que llegarían después, pero al mismo tiempo provocó opiniones diversas y no recibió el apoyo unánime que sí disfrutaron otros títulos actualmente considerados clásicos.



HISTORY RELOADED

CUARENTA AÑOS DE IDAS Y VENIDAS









■ **PASAR POR ESTA SECCIÓN** parece implicar que la compañía de la que hablamos ya no está entre nosotros. Este ha sido el caso de la mayoría de ellas, aunque no el de Irem, puesto que continúa existiendo. Otra cosa es que su actividad actual no recuerde en nada a la de su excelente pasado, pero al menos su nombre no ha caído en el saco de tantas otras empresas del sector que pasaron a "mejor" vida con el transcurrir de los años.



LAS ÚLTIMAS RECREATIVAS lanzadas por la compañía rebosaban calidad, como este estupendo *GunForce 2.*

Bajo el nombre de IPM, Irem fue fundada en 1974 con el propósito de fabricar muebles de recreativa para su posterior venta o alquiler. La presencia cada vez mayor de este nuevo tipo de ocio en Japón era evidente y proporcionar infraestructura para ello parecía un buen negocio, aunque el año 78 vería nacer un título que cambiaría las intenciones de la compañía: *Space Invaders*. El brutal éxito del arcade de Taito hizo que ese mismo año IPM comenzara a desarrollar sus propios juegos, y uno después cambió su nombre por el actual acrónimo.

➔**LOS TÍTULOS DEBUTANTES** no fueron relevantes y pasaron sin pena ni gloria, por lo que hubo que esperar a 1982 para ver el primer gran juego de Irem: *Moon Patrol* nos ponía a los mandos de un tanque que se las tenía que ver con platillos volantes, minas y un terreno accidentado mientras se desplazaba lateralmente, y resultó ser un arcade de éxito que incluso fue llevado por Williams a Norteamérica. También tiene el honor de ser el primer (y multitudinario) port doméstico que disfrutó la compañía, y dio el pistoletazo de salida al desarrollo sobre sistemas como el MSX y la Famicom.

Un par de años después llegaría *Lode Runner*, un adictivo juego de puzles publicado por Broderbund que Irem llevó a los salones recreativos con bastante repercusión y que posteriormente seguiría explotando con secuelas y conversiones. Aunque ese año 84 será recordado, tanto por la empresa como por los aficionados, por otro título que marcó un antes y un después: *Kung-Fu Master*.

➔**EL JUEGO DE PELEAS DE IREM** está considerado como el primer "yo contra el barrio" y comenzó a definir lo que era un nuevo estilo, donde el rescate de nuestra novia o el enfrentamiento lineal a golpes con multitud de enemigos se convirtieron en señas de identidad. Fue el segundo

UNA SOMBRA MUY ALARGADA

Pocas veces un título ha marcado tanto la historia de una compañía tal y como lo hizo *R-Type*. El juego de la escuálida navecita fue lanzado en 1987 en los recreativos y rápidamente se ganó el corazón de los jugadores, aunque también el odio de una parte de ellos por su elevada dificultad. El diseño de los niveles invitaba a plantearlos de diferentes maneras, su sistema de armas resultaba innovador (¿quién no recuerda la "bola"?) y los enormes jefes finales impresionaban tanto por su acabado gráfico como por su resistencia. En un paso lógico, casi la totalidad de ordenadores y consolas del momento recibió su conversión, entre las que destacaba la meritoria entrega para Spectrum y donde se echó de menos la de NES, motivada por la política de exclusividad que exigía Nintendo para con su sistema.



arcade de éxito para la compañía y múltiples versiones llegaron a ordenadores y consolas, algo que parecía confirmar que la desarrolladora iba por el buen camino.

El título que acabaría situando a Irem en el centro de atención sería *R-Type*, un matamarcianos de scroll lateral que fue lanzado en 1987 y cuya influencia sobre el género fue mayúscula. Su calidad se vio reflejada en un magnífico resultado comercial (tanto con el arcade como con las conversiones domésticas) y este provocó que multitud de secuelas e imitadores llegaran con el paso de los años.

A DIFERENCIA DE OTRAS HISTÓRICAS COMPAÑÍAS, IREM SIGUE CON VIDA

Y hablando de segundas partes, *Vigilante* (que se publicó en el año 88) está considerado como la propia de *Kung-Fu Master*. No tuvo la pegada de éste, pero se trataba de un buen juego que también fue portado masivamente a las máquinas del momento, y confirmaba la implicación de Irem no sólo en los recreativos sino en NES y PC Engine principalmente, y poco después en Super Nintendo y Game Boy. Ya fuera editando sus propios productos o a través de licencias, su actividad parecía no tener techo.

➔ **UNA VEZ ENTRADOS** en la década de los años noventa, la producción de arcades continuaba a buen ritmo, aunque la empresa no volvió a desarrollar un título con demasiada repercusión. *Air Duel*, *Armored Police Unit Gallop* e *In The Hunt* eran "mata-matas" que ponían en pantalla el buen hacer ganado con *R-Type*, mientras que *Hammerin' Harry*, *Bomberman* y *Bomberman World* (licenciados por Hudson Soft para recreativas) y *GunForce 2* recurrían a fórmulas jugables menos "sobadas" por la compañía.

Aunque en casi todos los títulos de esta era se desplegaba un nivel técnico muy alto, la falta de un bombazo que influyera positivamente en las cuentas de Irem y la progresiva caída del mercado del recreativo que se vivió en la época fue debilitando la situación financiera de la compañía, algo que no se vio compensado por su escasa presencia como desarrollador y editor en las consolas de 16 bits. Como fatal resultado, en 1994 la empresa japonesa tuvo que detener todos sus proyectos en marcha, la división que aún fabricaba, vendía y alquilaba muebles se separó de la matriz y varios empleados clave abandonaron el barco.

➔ **TRAS UN PERÍODO CONVULSO** y sin apenas actividad, entre los años 97 y 98 se produjo la refundación de la compañía. Desgraciadamente, no volvimos a ver un arcade producido por Irem y las mayores beneficiadas por el cambio de estrategia fueron las consolas de Sony, ya que PSX, PS2 y PSP se convirtieron en las recipientes de prácticamente todos sus títulos. Esto no quita que esa etapa fuera muy flojita en cuanto a cantidad y calidad de la producción, lo que empujaría a la empresa al abandono del desarrollo de juegos en 2011.

Así, hoy día lo que queda de Irem se dedica al negocio de las tragaperras y el pachinko y sólo ha editado unos pocos títulos para 3DS y PSP basados en este último (una actividad que allí mueve mucho dinero), algo que contribuye a reafirmar la crisis que Japón está viviendo como desarrollador de videojuegos.

PAREJA DE ASES

Si *R-Type* es relacionado sin dudarlo con Irem, sus otros dos hits no lo son tanto y muchos aficionados desconocen que pertenecen a su biblioteca. *Moon Patrol* (izq.) vio la luz en 1982 y está considerado por algunos como el primer juego con scroll parallax y, además, también fue una de las primeras recreativas en introducir los "continues". Por su parte, *Kung-Fu Master* (der.) llegó a los arcades en el año 84 como el primer beat ´em up y ayudaría a asentar el género. Como curiosidad, decir que Takashi Nishiyama fue la mente pensante tras ambos títulos, y más adelante crearía *Street Fighter* y trabajaría en varias sagas de lucha para Neo Geo.



TELÉFONO ROJO
Yen te responde

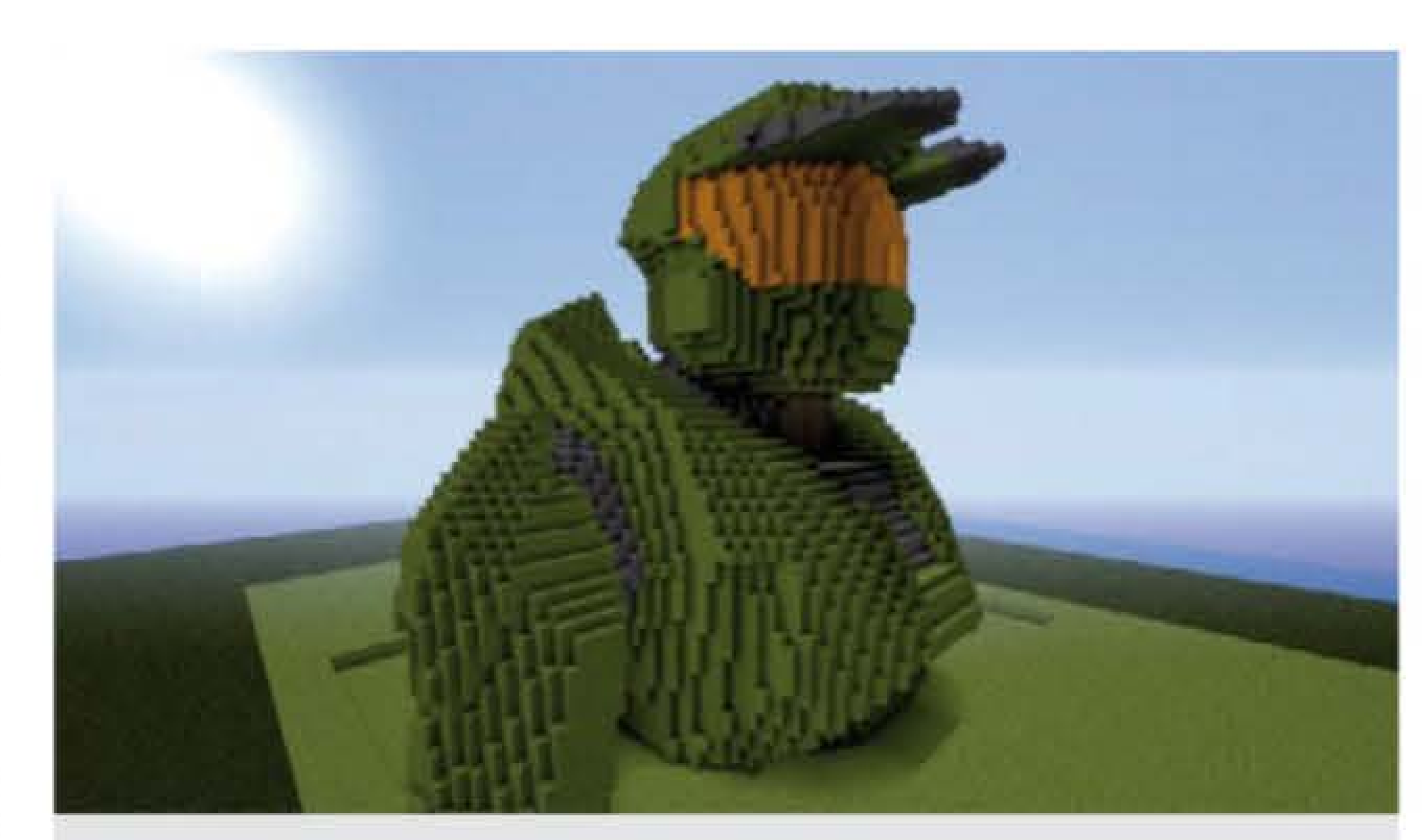


Os presento a mi Game Boy. En 25 años no le hecho un rasguño y aunque grita: "cerebrooo" y a veces me muerde en la cabeza, *Super Mario Land* sigue funcionando genial.

Minecraft ya es de Microsoft

@ Hola Yen, yo hace tiempo que juego a *Minecraft*. He leído la noticia de que Microsoft ha comprado Mojang y no sé si han hecho lo correcto o no, ni entiendo por qué Notch se ha ido de Mojang diciendo que él no quería un juego tan grande:

■ ¿Crees que ambas partes han hecho lo correcto? Y ahora que Microsoft tiene *Minecraft*, supongo que ya no saldrá *Minecraft* para PlayStation. Creo que a Microsoft no le importa, tiene demasiado dinero para gastar.



MINECRAFT ES PARTE DE MICROSOFT STUDIOS tras la reciente compra de Mojang, el estudio creador de la gallina de los huevos de oro. ¿Se convertirá en un juego exclusivo de dispositivos Microsoft?

Buff, parece claro que Notch estaba un poco harto del éxito de *Minecraft*. Piensa que ha pasado de ser un programador indie a tener que gestionar una empresa que genera millones en beneficios. No todo el mundo está preparado (o simplemente no quiere estarlo) para ejercer esas funciones. El precio, desde luego, es desorbitado, y Microsoft tiene un gran reto por delante: cómo no destruir una franquicia querida por millones de usuarios y cómo hacer que la gente siga interesada en ella con el paso del tiempo. *Minecraft* cada vez tiene más competidores y es posible que algún día uno de estos futuros clones llegue a superarlo, con lo que Microsoft perdería el "chollo". En cuanto a si lo veremos en consolas Sony, no estoy muy seguro. Aunque Microsoft ha confirmado que ninguna de las versiones (algunas en marcha como la de PS Vita) desaparecerán, me parecería extraño no aprovechar la exclusividad y sacar las futuras entregas de *Minecraft* solo en dispositivos Microsoft. Desde luego, sería la primera empresa de videojuegos que compra algo para seguir sacando su producto en la competencia (es como si Sony dejase que los juegos de Naughty Dog saliesen en Xbox). Nunca se sabe, quizás yo sea el tonto y lo más inteligente sea dejar que el producto salga en el mayor número de plataformas posibles y hacer caja con todas en lugar de solo atraer compradores a haciéndolo exclusivo.

Bernat Ibáñez Martínez

LA PREGUNTA DEL MES

El survival horror en *Assassin's Creed Unity*

■ ¿Qué tal Yen?, ¿qué te parecen los bugs de *Assassin's Creed Unity*? Es para echarse unas risas pero... ¿no debería Ubisoft testear esos errores?

No es la primera vez que nos encontramos con juegos llenos de bugs que estropean o convierten en humor la experiencia. Siempre es posible que se te cuelen algunos, pero Ubisoft debería testear sus juegos a fondo y ofrecernos un resultado lo más pulido posible. Son las lógicas consecuencias de los desarrollos con entregas cada año.

Carlos Ramos

Preguntas para dar Guerrilla

@ Muy buenas Don Yen, en los últimos meses he ido granjeando diversas dudas que me asaltan por las noches y para las que por algún casual no encuentro respuesta alguna:

■ Yo compré *GTA V* en Xbox 360 y ahora me he pasado a PS4. El otro día en la Play Sto-



GTA V PARA XBOX ONE, PS4 Y PC es ya una realidad en las estanterías de las tiendas. La mayor novedad es su nuevo aspecto gráfico y de jugar en primera persona. Además, podemos pasar la partida de PS3 y XO a las nuevas versiones.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

re estuve observando la reserva del juego de RockStar y ponía que se podía transferir los datos que tuviéramos en PS3 y Xbox 360 ¿Es eso cierto? ¿Podemos traspasar los datos de *GTA V* de Xbox a Play y viceversa?**

Rockstar siempre da la sensación de currárselo y, una vez más, demuestran que no son solo sensaciones. Se pueden transferir datos de cualquier plataforma a cualquier otra.

Y ya por último, pero no menos importante ¿Qué se sabe de *Fallout 4* y la nueva IP de Guerrilla Games?

Pues pocas cosas me gustarían más que poder decirte algo sobre *Fallout 4*, pero en Bethesda no sueltan prenda con el tema. De hecho, ni siquiera se ha anunciado oficialmente, con eso te digo todo. En cuanto a *Horizon*, el nombre que por ahora tiene la nueva IP de Guerrilla, tampoco se sabe gran cosa. Se filtraron unas imágenes, se comentó que sería un RPG de mundo abierto en el que unos involucionados humanos luchamos contra gigantescos robots (evolucionados en forma de dinosaurios) al más puro estilo de la película *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra*. Pero no hay nada más. Seguro que Guerrilla no tarda mucho en decirnos algo de forma oficial, ya que ya llevan más de 2 años desarrollando esta nueva franquicia.

H.A.W.K Ink

« ROCKSTAR SIEMPRE HACE UN GRAN TRABAJO, AUNQUE SEA SOLO OFRECIENDO UN PORT NEXT GEN DE GTA V »

En la Madrid Games Week pude probar *Until Dawn* y, en mi opinión, parecía un juegazo de terror de los de antes (me recuerda poderosamente a *Silent Hill 3*, aunque no sé por qué). ¿Tiene ya fecha de salida?

Tiene una pinta fantástica, pero no tiene fecha confirmada de lanzamiento. Mis espías me informan de que es probable que salga en febrero del año que viene aunque... ¿quién puede fiarse de un grupo de monos voladores espías? Yo creo que saldrá antes del 31 de marzo del 2015, antes de que acabe el presente año fiscal.



HORIZON, LO NUEVO DE GUERRILLA GAMES, parece que será un RPG de mundo abierto en el que los humanos, en plan tribu cazadora, se enfrentarán a gigantescos robots dinosaurio, como podéis ver en la imagen que se filtró hace unas semanas (marcas de agua incluidas).

vuestra OPINIÓN



Echo de menos la Master System

@ Hola Yen, sabio entre los sabios del mundo de los videojuegos. Además de para felicitaros por la revista, que devoro el mismo día que sale a la venta, te mando este mail para ver si me puedes resolver unas dudas que me embriagan:

Soy un apasionado de la Master System. Fue mi primera consola y me encantaría poder recuperar juegos como *Psycho Fox*, *Hang-On*, su conversión de *Time Soldiers* o *Chuck Rock*. ¿Se ha lanzado algún recopilatorio de juegos de Master System, así como se hizo hace unos años con los de Mega Drive? En la consola virtual de la Wii se pueden encontrar algunos títulos, pero no bastan para saciar mi sed de clásicos de Master System.

Desde luego, no eres el único al que le chiflaría hacerse con un recopilatorio de Master System. SEGA no se ha decidido a hacerlo aunque, viendo las colecciones que han hecho de Mega Drive y hasta de Dream-cast aún albergo esperanzas. Había algunos juegos en el recopilatorio *Sega Mega Drive Ultimate Collection*, como *Phantasy Star*, *Shinobi*, *Alien Syndrome* o *Space Harrier*, pero nos siguen dejando con ganas de más a los fans de su consola de 8 bits.

Uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos es el ya mencionado *Psycho Fox* de Master System. Ví hace algunos meses unas imágenes en Internet

Dos cosillas sobre Steam

Xisco Conde

Últimamente me estoy aficionando a jugar y adquirir juegos a través de Steam, y es que le veo muchas ventajas. Podría empezar por su política de precios, su inmenso catálogo, su accesibilidad, sus constantes ofertas y promociones, su apoyo a los juegos indie y algunos etcétera más. Pero como nada es perfecto, echo en falta otras. Simplemente las indico como meras sugerencias para un servicio que, como digo, es casi perfecto. Pues bien, una de las cosas que echo en falta es un servicio de alquiler, pagando por ello, claro. Lo veo muy útil viendo la tendencia actual de muchas compañías de no publicar demos. Así, muchos usuarios nos ahorraríamos alguna que otra desagradable sorpresa.

La segunda sugerencia es poder intercambiar juegos con otros usuarios. Pongamos un ejemplo; me acabo de pasar un juego, pero como es en formato digital, no tengo más remedio que dejarlo aparcado en mi biblioteca virtual. ¿No estaría bien poder intercambiarlo, previa comisión incluso?

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Yen: Pues Steam ya permite compartir juegos con hasta 5 familiares en 10 equipos distintos aunque no puede haber dos usuarios jugando al mismo juego simultáneamente. Lo del alquiler es muy probable que acabe sucediendo tarde o temprano, y más viendo el Share Play de Sony.

vuestra OPINIÓN

Borrando el presente

Manuel J. Martínez Padilla

Muchos son los años que llevamos combatiendo junto con la hermandad de asesinos. El primer *Assassin's Creed* nos conmovió con un innovador estilo de juego, el segundo con una Italia única y un personaje especial y el tercero... Bueno, a partir de *AC3* hemos visto cómo iba desapareciendo esa historia paralela a la principal. Hablo sobre Desmond, sobre lo que ocurre en la vida real. Yo creo que Ubisoft se dio cuenta de que vendía más hacer juegos "molones" basados en diferentes lugares históricos que el rollo de la conspiración que se inventaron y por tanto intentaron acabar con esa historia con el suceso del final de *AC 3*, como se pudo confirmar con *AC Black Flag*, donde la historia del presente pasa a un 4º plano y en *AC Unity*, donde una vez más se olvidan de lo que acontece detrás del animus. Una vez más, borran el presente para quedarse con el pasado.

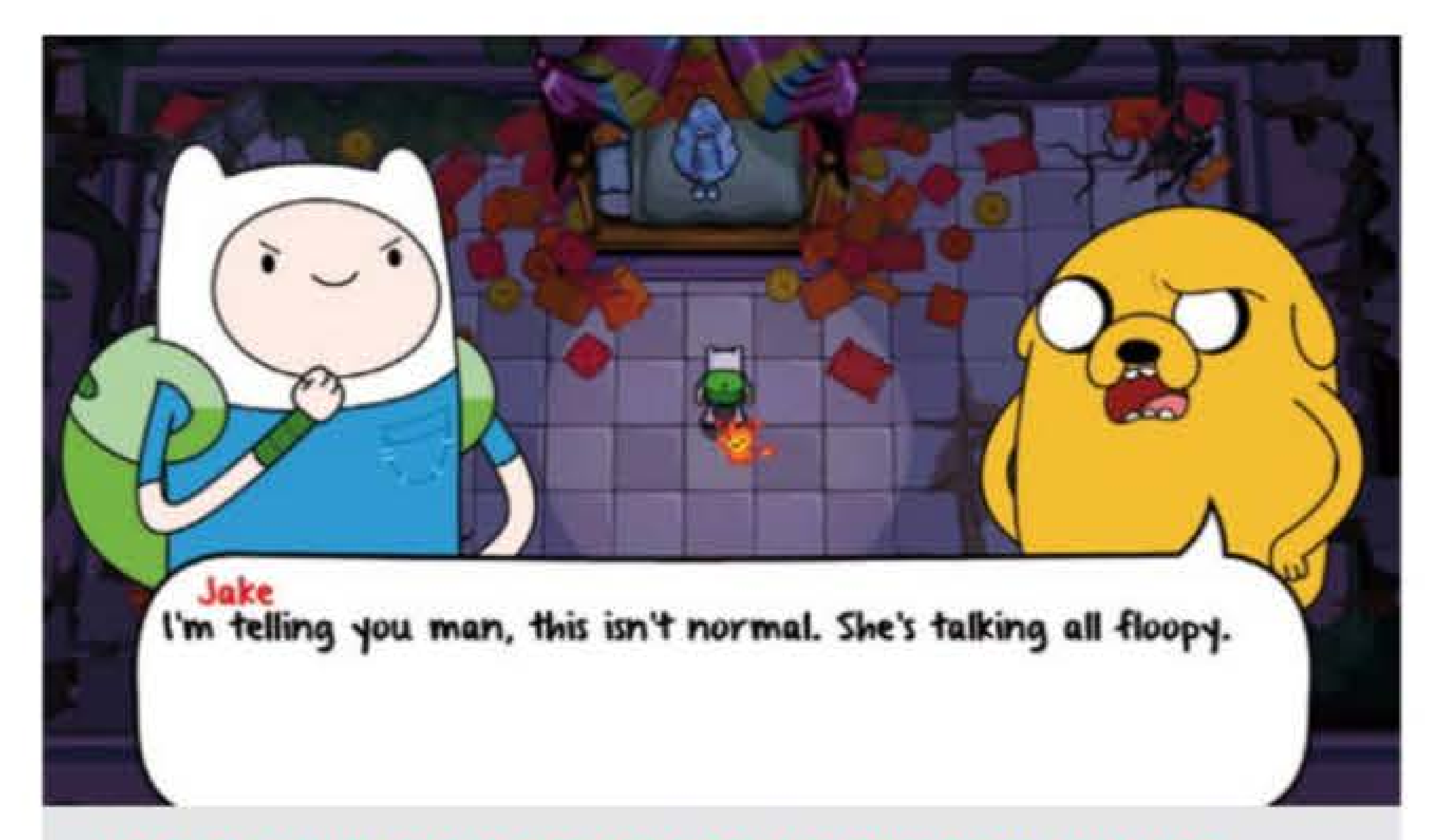
Yen: Ambientar un juego en una época e inventarse una trama para ella es más fácil, porque cada ambientación te proporciona nuevas historias que contar, pero seguir con lo que has inventado del presente es mucho más difícil, sobre todo si sacas una entrega cada año. Por el abandono parece que Ubisoft cree que las aventuras del presente son tan interesantes como la jornada laboral de un currante en cualquier oficina.



que parecen indicar un posible remake de este videojuego. ¿Serías tan amable de decirme si tienes alguna información al respecto?
Lamentablemente no hay nada de nada. La imagen que has podido ver (muy chula por cierto) es el homenaje de un fan de la saga que decidió convertir una de las pantallas del juego original al estilo 3D de hoy en día. Lo único que puedes hacer, por ahora, es jugar a *DecapAttack*, su sucesor espiritual, que apareció en Mega Drive y que forma parte de la Sega Mega Drive Ultimate Collection de PS3 y 360 que te comentaba antes.

■ **Hace ya algún tiempo que está a la venta en Japón un remake de *Dragon Quest VII* para Nintendo 3DS, ¿va a acabar saliendo en España?**
Aunque en su día Nintendo comentó que podría salir en Europa este mismo año, no han vuelto a decir nada. Por su parte, Square Enix comentó en septiembre que aún están pensando en la posibilidad de traducirlo (si hay gente interesada y no consume muchos recursos de la empresa), así que aún hay esperanzas de que llegue. Pocas, pero las hay.

■ **Pese a la polémica que hubo acerca del bajón de calidad gráfica con respecto a lo anunciado, acabé disfrutado bastante de *Watch Dogs*. Sé que acaba de salir un DLC llamado Bad Blood pero, ¿funcionó bien el título a nivel de ventas como para plantearse una segunda parte? Muchas gracias por tu tiempo, Yen. Un placer poderte escribir.**
Aunque me pareció un juego "regulero", yo también lo disfruté y las ventas funcionaron de maravilla, así que Ubisoft ya dijo que habrá secuela y que incluso sus programdores ya tienen algunas ideas muy interesantes para ella.
David Guirado Lozano



HORA DE AVENTURAS: EL SECRETO DEL REINO SIN NOMBRE es el último juego basado en la serie de dibujos más guay que se haya hecho. Si es tan malo como el anterior, sólo es apto para "coleguillas".

> « VIENDO LO SUCEDIDO CON MARIO KART 8, PARECE CLARO QUE NINTENDO SE APUNTA A LOS DLC'S »

Pequeñas dudas de un nintendero

@Hola Yen, te escribo de nuevo mientras juego al *Super Smash Bros.* de la 3DS (Dios santo, que juegazo) y me han surgido algunas dudas sobre la consola y el juego. Espero que me las respondas:

■ **Casi me he quedado sin espacio en la tarjeta de memoria de la 3DS, así que quiero borrar algo. El problema son los juegos que me he descargado de la Nintendo Shop: si los borro, ¿podré volverlos a descargar gratuitamente?**
De gratuitamente nada, los puedes descargar tantas veces como quieras (y borrarlos una y otra vez), porque ya has pagado por ellos. Solo faltaba que quisiesen cobrar otra vez por descargar el mismo juego. Así que tranquilo, borra todo lo que quieras.

■ **Mi hermano es un gran fan de Hora de Aventuras y recientemente ha sabido de un nuevo juego de esta serie para esta consola, ¿tienes alguna idea sobre su argumento, fecha de salida o estilo de juego?**
Pues dile a tu hermano que el juego salió el pasado 21 de noviembre. El argumento nos lleva a rescatar a la princesa del Reino sin nombre y el estilo de juego se parece mucho al juego anterior, con un desarrollo que imita al mítico Zelda: a Link to the Past. Esperemos que no lo haga también en su calidad, pues le dimos un 55.

■ **Tras el anuncio de Mewto como personaje descargable en *Super Smash Bros.* me han surgido un par de dudas. ¿Cómo se descargará Mewto, como si fuera alguna actualización gratuita? ¿Y sería posible que Nintendo siguiera añadiendo personajes al plantel como descargables? Por ejemplo los Ice Climbers o el Entrenador Pokémon. Ahora, me vuelvo a darle caña al Smash Bros :) Un saludo.**
La descarga de Mewto estará disponible la próxima primavera como premio para todos aquellos que hayan comprado el juego en 3DS y Wii U. Viendo la política de Nintendo con los DLC's, seguro que aparecen nuevos personajes en el futuro.
Guillermo Herrera Hernández

El online de The Phantom Pain

@ Saludos maestro Yen que todo lo sabe. Un humilde y ya veterano gamer de la década Sega Mega Drive, SNES, Game Boy y poseedor en la actualidad de una PS3. Seguidor desde los principios de los tiempos de Hobby Consolas, agradecido por la gran labor de la misma, pide que tanto sus dudas sean esclarecidas como respondidas sus preguntas para poder al fin pegar ojo a pierna suelta:

■ Soy un mega fan, apasionado, de la franquicia *Metal Gear Solid*, de Big Boss y Snake, habiendo jugado todos y cada uno de los títulos y de los nervios por poder probar the *Phantom Pain.* Tengo el hype por las nubes, como es menester, y mi pregunta es sobre el tan comentado online. ¿Qué aspectos más destacables traerá consigo? Sobre los trofeos, si se da el caso, ¿serán de dificultad alta o moderada? Solo por curiosidad.

De lo que Konami ha enseñado hasta el momento lo que más me ha gustado del online es la posibilidad de invadir la base de otro jugador, o ser invadido por otro (¿alguien ha dicho *Dark Souls*?) e incluso robarle sus recursos y soldados e incorporarlos a nuestro ejército. Del tema de los trofeos aún no he oído "ni mu", pero imagino que serán de una dificultad parecida a los de *Ground Zeroes.*

■ El nuevo Resident Ev... bueno, el futuro videojuego de Capcom ¿crees que verá cumplidas las expectativas en cuanto a no defraudar, de nuevo, a una larga lista tanto de asiduos seguidores de la saga como nuevos? ¿o por el contrario se sumaran todavía más detractores? ¿palparemos el terror, la "supervivencia" marca de la casa, o se "REpetirá" la misma fórmula que empujó a muchos a dejar de tener esperanzas en *Biohazard*?

Aún es muy pronto para saber cómo será el próximo *Resident Evil,* porque imagino que no te refieres al *Revelations 2.* Cuando una saga es tan popular y querida por millones de usuarios resulta muy difícil contentar a todos. Desde luego, yo hace mucho tiempo que perdí la esperanza totalmente, desde la salida de *RE5.* Puede que viendo el éxito de propuestas más orientadas al survival horror, como *Alien Isolation* o *The Evil Within,* Capcom se decante finalmente por volver a los orígenes de su saga, aunque me parecería raro.



THE PHANTOM PAIN está cada día más cerca y, aunque en un principio yo no andaba muy ilusionado, cuanto más sabemos del nuevo *Metal Gear Solid* más claro tengo que va a ser uno de los juegazos del próximo año, *The Witcher 3* mediante.

■ La tan terrorífica demo que varios usuarios pudieron catar en persona, me refiero a *Silent Hills P.T*, parece ser que no dejó indiferente a nadie. Dado que se ganó el "oscuro" corazoncito y respeto de los aficionados al género survival-horror, ¿intuyes que la nueva propuesta que están preparando el gran Kojima con la colaboración de Guillermo del Toro será un bombazo o por lo contrario les saldrá el tiro por la culata? Me considero un autentico enamorado de esta criatura llamada *Silent Hill*, y por eso espero que se lo curren.

A mí también me chifla *Silent Hill,* es mi saga survival favorita con diferencia, así que espero que hagan un juego a la altura. Yo, personalmente, le tengo bastante fe a Guillermo y al equipo de desarrollo así que, hasta que metacritic demuestre lo contrario, yo llevaré el "hype" por bandera.

■ ¿Crees que los trofeos/logros crean una adicción descontrolada entre los actuales gamers por ese afán de tenerlos todos y si sería lo suyo que, como algunas otras modas, tuviera un final? Gracias por tu generosa atención a mi persona y nos vemos maestro, un fuerte abrazo.

Pues, aunque tienen un punto de pique y rejugabilidad genial me parece que a muchos se les va de las manos. Nadie debería jugar un juego que no le interesa sólo por los logros y eso es algo que está pasando. No creo que haya que eliminarlos, pero quizás sí que necesitamos algún tipo de renovación que los haga más interesantes más allá del coleccionismo.

Iván García González

« QUIZÁS RE 7 VUELVA AL SURVIVAL PURO, SIGUIENDO LA MODA DE ALIEN ISOLATION O THE EVIL WITHIN »



P.T., LA ESPECIE DE DEMO DE SILENT HILLS, nos dejó tan "cagados" como esperanzados por lo que Konami pueda ofrecer en el futuro de la saga. Eso sí, no me negaréis que el juego es algo "pasillero", ¿no?

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Antes creía que la sección del ¡qué me dices! se la inventaban, pero ahora aparezco cada dos meses y estoy empezando a pensar que no.

Yen: Es el único método con el que la gente termina de convencerse de la veracidad de esta columna. Hasta que no has salido tú mismo siempre hay sospechas, y no me extraña porque a veces preguntáis unas cosas...

@ Yen, ¿es verdad que sacarán dentro de un mes la PS5?

Yen: No sé cuántas veces voy a tener que repetir que es mucho mejor esperar a que una generación de consolas esté asentada en el mercado y tenga un buen catálogo y precio para decidirse por ella. El mes que viene sale PS5, pero yo esperaría a diciembre cuando ya esté al final de su ciclo de vida. O ya puestos, espera a enero y te pillas la PS6.

@ Yen, ¿cómo verás los graficos en unos 10 años?

Yen: Pues teniendo en cuenta que ya llevo muchos años en esto y que



me propones cómo lo veré en el 2024, pues me imagino que como mi abuela, que cada vez que le pongo a jugar a la consola le tengo que colocar las gafas. De hecho, cierra tanto los ojos y está tan cegata que no sé cómo se pasa los juegos con esa facilidad.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 116

THE CREW. *Driveclub* no va a ser el único juego de velocidad "social" del año. Aquí podrás unirte a varios amigos para cumplir misiones y desafíos en un mundo abierto.



PÁGINA 118

RAVEN'S CRY. Mitad juego de rol, mitad juego de acción, esta aventura de piratas nos transportará al Caribe del siglo XVII para protagonizar una historia de venganza.

PÁGINA 114

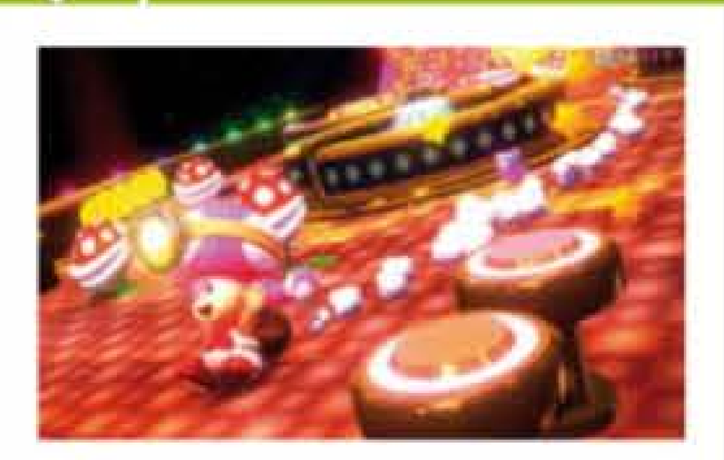
CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

El simpático Toad protagoniza una aventura repleta de puzles en los que usaremos todas las cualidades del mando tableta, desde el giroscopio a la pantalla táctil, en un título tan asequible para todos como divertido. ¡Que no te engañe su aspecto infantil!

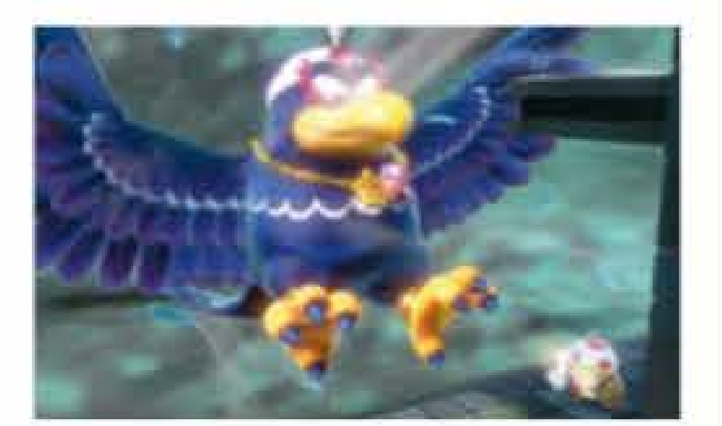
EN ESTE NÚMERO...

Este mes han llegado los "últimos" lanzamientos gordos de 2014, como *Far Cry 4* o *GTA V* (para la next gen), por lo que la cosa ya empieza a flojear. Apenas 3 títulos llegarán el mes que viene...

LAS CLAVES



1 **TOADETTE** no sólo será la chica a la que deberemos rescatar, ¡también se dejará controlar! El mayor premio es compartirlo, dicen.



2 **LOS JEFAZOS** aportarán las mayores dosis de acción y espectáculo, pero habrá que aplicar más maña que fuerza para vencer.



3 **EL GAMEPAD** permitirá explorar el nivel desde todos los ángulos. ¿Que nos perdemos en un laberinto? Pasamos a vista cenital, y listo.

■ 2 de enero ■ Nintendo ■ Puzle

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

Lo normal en esta época del año es recolectar setas, pero en Wii U son las setas las que salen a buscar tesoros.

■ **A TOAD LE MOLÓ TANTO** el rollo Boy Scout que descubrió el año pasado en *Super Mario 3D World* que Nintendo le ha concedido su primer spin-off en solitario: un festival de más de 70 nuevos niveles basados en aquellas fases del 'Jefe de Cuadrilla'. Esta vez deberemos recuperar la Hiperestrella robada por el pájaro Wingo y rescatar a la "parienta" Toadette, a la que también controlaremos a través de los variados niveles con vista isométrica.

La mecánica será tan simple como rotar el escenario con el stick derecho para hallar todas sus estrellas, monedas y caminos secretos mientras manejamos al Capitán con el stick izquierdo. Así, lo que a priori parece un plataformas se convertirá en un puzle tras otro gracias a la mochila de Toad, cuyo peso le impide saltar, lo que limita sus movimientos a caminar, esquivar obstáculos y activar mecanismos para avanzar y derrotar a los debutantes jefes.

→ **ADEMÁS, USAREMOS OBJETOS** como un pico para abrir caminos y potenciadores como la duplicereza, aunque el "ítem" más útil será el GamePad: su pantalla mostrará una vista en primera persona en fases de vagoneta a lo *DK Country*, pero a un ritmo mucho más tranquilo, idóneo para contemplar los coloridos mundos plagados de tesoros y magia nintendera. Esta Navidad, el oro, el incienso y la mirra los traerá el Capitán Toad. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Los puzles son un derroche de ingenio y variedad, pero puede flaquear en duración.



LA VARIEDAD DE SITUACIONES alternará los puzles con fases de sigilo, tramos de shooter sobre raíles o persecuciones de zombis a lo "The Walking Toadette".



LOS NIVELES GANARÁN en extensión y rejugabilidad: ya no sólo esconderán varias estrellas, sino también monedas y radiantes esmeraldas. Menuda joya.



LA PUESTA EN ESCENA recuerda cada día más a una "peli" de Pixar; sirva de ejemplo el modelado e iluminación de este jefe dragón.

¡OJO AL DATO!



Tu saga me suena...

PARA SENTIRSE COMO EN CASA

Algunos de los 70 niveles estarán inspirados en otras series de Nintendo como *Mario Kart* (en la imagen), *Luigi's Mansion*, *Super Mario Bros*, *Mario 3D Land* y, por supuesto, *3D World*.

EL INGENIOSO DISEÑO DE NIVELES OFRECERÁ PUZLES CADA VEZ MÁS DESAFIANTES



AUNQUE NO PODREMOS SALTAR, los escenarios incluirán todo tipo de elementos para explorar hasta el último rincón: escaleras, cañones, muelles, puentes, pasadizos...

LAS CLAVES



1 ESTADOS UNIDOS. El mapa será una recreación a escala de la tierra del Tío Sam. Habrá ciudades, paisajes, circuitos reales...



2 MMO. Tendrá conexión obligatoria, de modo que la campaña se podrá disfrutar en grupos de cuatro, cooperando y compitiendo.



3 ARCADE. La jugabilidad será muy alocada, con derrapes, saltos, atajos, uso del nitro, huidas de la policía, esquives del tráfico...

■ 2 de diciembre ■ Ubisoft ■ Velocidad

THE CREW

No hay mejor lugar que la tierra de las oportunidades para iniciar una aventura. Tras un largo desarrollo, el neófito estudio Ivory Tower saca el primer vehículo de su factoría.

■ LOS DOS ÚLTIMOS MESES DE 2014 están siendo de vértigo para el género de la velocidad. Tras *Forza Horizon 2*, *DriveClub* y *F1 2014*, en diciembre, tras un pequeño retraso, llegará *The Crew*, un juego de mundo abierto que nos trasladará a una gigantesca recreación a escala del territorio de Estados Unidos. Así, visitaremos Nueva York, Miami, Los Ángeles, Chicago, Las Vegas, el Monte Rushmore, las montañas de Aspen, el circuito de Laguna Seca... Lo mejor es que lo haremos en compañía, pues el juego será una suerte de MMO en el que otros usuarios pulularán por el escenario (como en *Destiny*).

→ HABRÁ UN HILO ARGUMENTAL que narrará la historia de Álex, un piloto ilegal que acabará en la cárcel injustamente, pero que no tardará en salir, tras un trato con una agente federal, para desmantelar a su antigua banda, los 5-10 de Detroit. Entre carrera y carrera, veremos algunas escenas CG de una calidad realmente sensacional.

Gráficamente, el juego presentará algunos altibajos. Por un lado, la variedad de paisajes será enorme, habrá un ciclo día-noche con buenos efectos de luz y la recreación de los coches será bastante competente. Ahora bien, el nivel de detalle general no será nada del otro mundo (de hecho, al final, también sale en 360). HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La recreación de Estados Unidos es genial y el tono social apunta buenas maneras, aunque el control nos ha parecido un tanto tosco y, gráficamente, no es muy boyante.


EL APARTADO GRÁFICO incluirá detalles como ciclo día-noche, perspectiva desde dentro de la cabina, transeúntes y animales moviéndose por el entorno...


LA PERSONALIZACIÓN será muy amplia, con piezas de rendimiento y piezas visuales. Habrá cinco configuraciones: calle, circuito, rendimiento, tierra y rally.





Ubisoft amplía su garaje...
UNA ALTERNATIVA PARA LA SAGA DRIVER
Ubisoft cuenta con un puñado de sagas históricas, entre ellas *Driver*, que fue una de las pioneras en el subgénero de la conducción en mundo abierto. Con una nueva IP como *The Crew*, la compañía francesa expande su oferta de velocidad.



HABRÁ CERCA DE 50 COCHES, pertenecientes a marcas como Ferrari, Lamborghini, Pagani, Aston Martin, Chevrolet, BMW, Ford, Nissan, RUF o Bentley.

THE CREW NOS TRASLADARÁ A UNA GIGANTESCA RECREACIÓN DE EE.UU.



LAS CLAVES



1 AL ABORDAJE. El toque "pirata" estará presente en sus duelos navales o a pie con espadas y trabucos. No faltarán los hechos reales del Caribe del siglo XVII...



2 MUNDO ABIERTO. Será como un *GTA*, con tareas principales y opcionales y un sistema de notoriedad que marcará el trato con los personajes no controlables.

■ 14 de enero ■ Topware/Avance ■ Acción

RAVEN'S CRY

■ **LOS POLACOS REALITY PUMP STUDIOS, PADRES DE TWO WORLDS,** regresan con un nuevo juego de rol de acción, pero en esta ocasión de ambientación pirata. Transcurrirá en el Caribe del siglo XVII, y en su trama se mezclarán elementos ficticios con una base real, que recuperará lugares y nombres de la época (como Port Royal o la Guayana Española) para ponerlos al servicio del Christopher Raven y su particular historia de venganza: siendo niño juró acabar con todos los implicados en la muerte de su familia.

→ LA AMBIENTACIÓN PIRATA SE DEJARÁ NOTAR EN TODO: habrá combates en tierra firme usando espadas y primitivas armas de fuego, e incluso combates navales en alta mar. Todo bajo unas mecánicas de juego que conjugarán lo mejor de los mundos abiertos con los elementos de los RPG. Dentro de estos últimos destacará no solo el inventario para gestionar nuestras posesiones, si no el sistema de notoriedad, gracias al cual, los distintos NPC, o personajes no controlables, reaccionarán de diferentes maneras según nuestra fama y cómo los hayamos tratado anteriormente. Todo, además, con una oscura ambientación. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

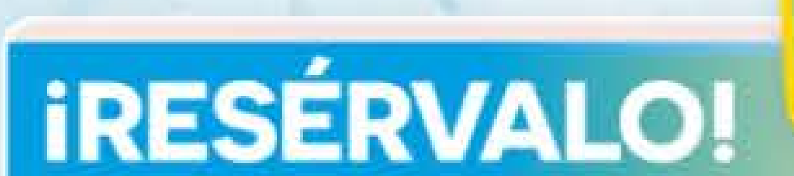
A falta de ver si cumple técnicamente, la premisa promete ofrecer cientos de horas de diversión... si te van los piratas, claro.



SÓLO POR SER SOCIO DE **GAME**
¡VENTAJAS AL INSTANTE!

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!





FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 28 NOVIEMBRE 2014







LLÉVATE CON TU RESERVA DE POKÉMON ZAFIRO ALFA O RUBÍ OMEGA UN PÓSTER EXCLUSIVO DE REGALO



PROMOCIÓN LIMITADA A 10.000 UDS.

¡RESÉRVALO! THE CREW

FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 2 DICIEMBRE 2014



CONSIGUE UN **PACK ESPECIAL DE 3 DLC'S** PARA COMPLETAR TU EXPERIENCIA.

PACK BMW Z4 sDRIVE35IS + PACK 2015 FORD MUSTANG + RAM SRT 10 PACK

TODOS LOS PACKS INCLUYEN UN **SET DE PERSONALIZACIÓN, UN SET COMPLETO DE RENDIMIENTO Y ACCESO ANTICIPADO AL COCHE.**

PS4 XBOX ONE PC

PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

¡RESÉRVALO!

FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 5 DICIEMBRE 2014





RESERVA KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX Y LLÉVATE **LA EDICIÓN LIMITADA** QUE INCLUYE **UN PIN EXCLUSIVO DISNEY DE COLECCIÓN DE 4,27 CM.***

PS3

PROMOCIÓN LIMITADA A 750 UDS.

PACK EXCLUSIVO

PLAYSTATION 4 500GB BLANCA + DRIVECLUB



PROMOCIÓN LIMITADA A 3.000 UDS.

PACK EXCLUSIVO

XBOX ONE 1TB + CALL OF DUTY ADVANCE WARFARE EDICIÓN DAY ZERO



JUEGO DESCARGABLE. PROMOCIÓN LIMITADA A 800 UDS.

GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

NOVIEMBRE



26

PS4 - PS3

LITTLE BIG PLANET 3. Sackboy saltará de nuevo, pero esta vez llegará acompañado de tres amigos: Toggle, Swoop y Oddsock.

28

Wii U

SUPER SMASH BROS. El juego de lucha más deseado de Wii U se refuerza con nuevos modos, escenarios... ¡y mucho más!



28

3DS

POKÉMON ZAFIRO ALFA Y RUBÍ OMEGA. Los "remakes" de los Pokémon de GBA llegan cargados de novedades, como gráficos 3D, duelos online...

DICIEMBRE



2

PS4 - ONE - PC - 360

THE CREW. El nuevo juego de coches de Ubisoft se ambientará en una gigantesca recreación del territorio de Estados Unidos.



5

PS3

KINGDOM HEARTS 2.5 HD REMIX Sora, Mickey y cía vuelven con otras dos aventuras remasterizadas: *KHII* y *Birth By Sleep.*



8

PS4 - ONE - PS3 - 360 - PC

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS. Lara regresa con otra aventura isométrica repleta de acción y puzles, para 4 jugadores.

ENERO



9

Wii U

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER. Toad protagoniza en solitario una divertida mezcla de plataformas y puzles que exprimirá al máximo el gamepad.



14

PS4 - PC

RAVEN'S CRY. Los piratas más rudos se darán cita en este "oscurillo" action RPG, que tendrá una base "real" con datos históricos del siglo XVII.



30

PS4 - ONE - PC

DYING LIGHT. Tras *Dead Island*, Techland vuelve con una nueva aventura subjetiva en territorio zombie y ahora ... ¡con "parkour"!

Y PRÓXIMAMENTE...

•Watch Dogs	Wii U	20 noviembre
•Hatsune Miku Project...	PS3-Vita	21 noviembre
•Escape Dead Island	PS3-360-PC	21 noviembre
•Sonic Boom	Wii U-3DS	21 noviembre
•Los juegos del hambre: Sinsajo...	Cine	21 noviembre
•Arcana Heart 3	PS3-Vita	21 noviembre
•Persona 4 Arena Ultimax	PS3-360	21 noviembre
•WWE 2K15	PS4-One	21 noviembre
•LittleBigPlanet 3	PS4-PS3	26 noviembre
•Persona Q	3DS	28 noviembre
•Mortadelo y Filemón	Cine	28 noviembre

•Hora de Aventuras	PS3-360-PC-3DS	28 noviembre
•Minecraft	One	28 noviembre
•MotorCycle Club	PS4-One-PS3-PC	noviembre
•The Crew	PS4-One-PC-360	2 diciembre
•Phoenix Wright Ace...	3DS	11 diciembre
•El Hobbit: La batalla...	Cine	17 diciembre
•6 Héroes	Cine	19 diciembre
•Juego de Tronos	PS4-One-PC-PS3-360	2014
•Bladestorm Nightmare	PS4-One-PS3	Principio 2015
•6 Héroes	3DS-DS	23 enero
•Saints Row Gat...	PS4-One-PS3-360-PC	23 enero

•Saints Row Re-Elected	PS4-One	23 enero
•GTA V	PC	27 enero
•Evolve	PS4-One-PC	10 febrero
•The Order 1886	PS4	20 febrero
•Dead or Alive 5 Last...	PS4-One-PS3-360	20 febrero
•The Witcher 3	PS4-One-PC	24 febrero
•Project Cars	PS4-One-PC	20 marzo
•Final Fantasy Type-0	PS4-One	20 marzo
•Bloodborne	PS4	25 marzo
•Mortal Kombat X	PS4-One-PC-PS3-360	14 abril
•Batman Arkham Knight	PS4-One-PC	2 junio

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 124

LANZAMIENTOS EN BLU-RAY Y DVD. Guardianes de la Galaxia es solo la punta de lanza para uno de los meses fuertes del año, en el que también llegan Transformers: La Era de la Extinción, Los Mercenarios 3, El Niño...



PÁGINA 122

TECNOLOGÍA

Monitores, smartphones, mandos, tabletas, teclados, e-book readers, headsets... los últimos gadgets para jugar y hacernos la vida más fácil se dan cita en estas dos páginas.



PÁGINA 128

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Desde figuras como esta de *Assasin's Creed Unity* a muñecos de Star Wars, aquí encontrarás la oferta más friki del mercado.

EN ESTE NÚMERO...

Si los últimos lanzamientos de la campaña navideña no han esquilmado tus ahorros, te ofrecemos una selección de artículos que SEGURO terminarán de agotar tus reservas...

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Un monitor para "gaming"

■ **Nombre:** 272G5DYEB ■ **Compañía:** Philips
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 699€

Este monitor White LED de 27" es el sueño, hecho realidad, de muchos jugadores de PC. Es compatible con la tecnología G-Sync de Nvidia, que sincroniza las frecuencias de actualización de la pantalla con la tarjeta gráfica del PC para ofrecer una experiencia fluida y sin cortes. Tiene un 1ms de retardo, tasa de refresco de 144 hz (más de dos veces superior a la normal), cuenta con puertos USB 3.0 y conectividad displayport y está preparado para el modo 3D de Nvidia. Lo único malo es que es carillo...
http://www.philips.es/c-p/272G5DYEB_00

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



Auriculares por debajo de 75 €

■ **Nombre:** P12 / Hyper X Cloud ■ **Compañía:** Turtle Beach / Kingston
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** Desde 54,99€ / Desde 74,99 €

Su estás buscando un headset económico, y que puedas utilizar en varias plataformas (smartphones, portátiles y PS4), existe un buen puñado de modelos que te pueden interesar. Turtle Beach ya tiene a la venta los P12, un headset estéreo amplificado con gran calidad de sonido (y graves) y mando incluido en el cable para controlar el volumen, el "mute" del mic... Por su parte, Kingston, en su gama Hyper X, tiene los Cloud, (compatibles también con PC). Incluyen numerosos accesorios (cableado para cada sistema, dos orejeras distintas...) y una gran calidad de sonido estéreo.
http://www.kingston.com/es/hyperx | www.turtlebeach.com/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



Teclas para alucinar en colores

■ **Nombre:** G910 Orion Spark ■ **Compañía:** Logitech
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 179€

Orion Spark integra un montón de detalles que lo hacen especial. Es un teclado mecánico con los nuevos interruptores Romer-G, que lo hacen un 25% más rápido, así como 113 teclas con iluminación led a las que podemos asignar un color (de entre 16 millones). Tiene 9 teclas programables, dock para ARX control...
http://gaming.logitech.com/es-es/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★





Un verdadero lujo para tus ojos "lectores"

■ **Nombre:** Aura H20 ■ **Compañía:** Kobo
■ **Plataforma:** eBooks ■ **Precio:** 200€

Algunas compañías, como Sony, están abandonando los libros electrónicos, pero otras, como Kobo, se están especializando en ellos. Conocidos por la gran calidad de sus e-Readers. Kobo amplía su gama con este modelo de 6,8" y resistente al agua (hasta 1 m de profundidad), que además incorpora luz frontal para leer por la noche. Su batería le da una autonomía de hasta 2 meses, mientras que su almacenamiento interno (4 GB ampliables a 32 más con tarjetas mSD) permite llevar, como mínimo, 3000 libros.
es.kobo.com/koboaurah2o

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



El Jefe Maestro se "ratoniza"

■ **Nombre:** WMM 3500 Halo Edition
■ **Compañía:** Microsoft
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 29,99€

Aprovechando el regreso del Jefe Maestro a las consolas con su colección para Xbox One, Microsoft va a lanzar una edición limitada de su archiconocido ratón 3500. Un pequeño ratón inalámbrico con receptor USB y tecnología BlueTrack (que rinde de maravilla excepto en espejos y cristales) y una prodigiosa autonomía de casi 8 meses (sin olvidar el indicador que avisa cuando esté bajo mínimos).
www.microsoft.com/hardware

VALORACIÓN: ★ ★ ★

Un gran mando, ahora para PC

■ **Nombre:** Xbox One Wired PC Controller ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 59,99€

Para muchos, es el mejor mando de la nueva generación, y ahora Microsoft lo ha adaptado para que los jugadores de PC lo puedan disfrutar. Se trata de una versión idéntica a la de Xbox One, pero con cable USB y compatible de serie con PC (el inalámbrico original de XO se puede usar instalando unos drivers). Cuenta con los mismos botones y el mismo acabado que le ha granjeado tan buenas críticas, por lo que si te gusta jugar con tu PC, no deberías dudar en hacerte con él...
www.microsoft.com/hardware/es-es

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★

NO LO PIERDAS DE VISTA

LA NUEVA GENERACIÓN DE SMARTPHONES DE APPLE

La familia de la manzana sigue creciendo

■ **Nombre:** iPhone 6 e iPhone 6 Plus ■ **Compañía:** Apple
■ **Plataforma:** iOs ■ **Precio:** Desde 699€

Apple ha renovado su gama de smartphones con dos modelos de iPhone 6: el "normal" es más grande que el iPhone 5S (el anterior modelo), y cuenta con una pantalla de 4,7", mientras que iPhone 6 Plus es el modelo "Phablet" -híbrido entre tableta y smartphone - con pantalla de 5,5". Ambos comparten nuevo procesador, el A8, que incrementa un 25% la velocidad de proceso y un 50% el rendimiento gráfico. Cuenta con solo 1 GB de RAM, pero el software está tan optimizado que todo va súper fluido. Además, el modelo Plus tiene una autonomía de 36 horas, mejora la cámara... Como siempre, lo peor es el precio.
www.apple.com/es/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de ca

Guardianes de la galaxia



- Género **Acción, aventuras**
- Protagonistas **Chris Pratt, Zoe Saldana, Dave Bautista, etc.**
- Director **James Gunn**
- Precio Blu-Ray **19,49 €**
- También en Blu-Ray 3D **26,26 €**

ARGUMENTO: El temerario y desastroso aventurero Peter Quill, alias Star Lord, es objeto de un implacable cazarrecompensas después de robar una misteriosa esfera codiciada por Ronan, un poderoso villano cuya ambición amenaza todo el universo. Para poder escapar del kree genocida Ronan, Quill se ve obligado a pactar una complicada tregua con un cuarteto de disparatados inadaptados: Rocket, un mapache armado con un rifle; Groot, un humanoide con forma de árbol; la letal y enigmática Gamora y el vengativo Drax el destructor. Cuando Quill descubra el verdadero poder de la esfera, deberá hacer todo lo posible para derrotar a sus extravagantes rivales en un intento desesperado de salvar Xandar y el destino de la galaxia...

EXTRAS: Escenas eliminadas nunca vistas, detalles del rodaje, algunos gags de los actores, comentarios de audio del rodaje y un vistazo exclusivo de Los Vengadores: la era de Ultrón.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

Los mercenarios 3



- Género **Acción, aventuras**
- Protagonistas **Sylvester Stallone, Jason Statham, Arnold Schwarzenegger**
- Director **Patrick Hughes**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También en DVD **18,80 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: El equipo se enfrenta a Stonebanks, el hombre que fundó los mercenarios antes de convertirse en un despiadado traficante de armas al que Barney tuvo que matar... o eso creía. Stonebanks, que ya esquivó la muerte una vez, planea acabar con los mercenarios.

EXTRAS: Así se hizo, escenas cómicas y diversos clips entre los que se incluye el videodiario de la película.





Transformers
La era de la extinción

ARGUMENTO: Un grupo de poderosos empresarios y brillantes científicos, a partir de lo aprendido con las visitas de los Transformers, explorarán los límites de la tecnología y del conocimiento humano. Al mismo tiempo, Cade Yeager, un mecánico inventor, encuentra un camión. Cuando intenta repararlo descubre que no solo es un Transformer, sino el mismísimo Optimus Prime, líder de los Autobots.

EXTRAS: Contiene un disco blu-ray de contenidos extra. También el 12 de diciembre estará disponible el pack Transformers 1-4 Colección Completa con la nueva película protagonizada por Mark Wahlberg junto a la trilogía iniciada por Michael Bay en 2007.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★





- Género **Acción, aventuras**
- Protagonistas **Mark Wahlberg, Nicola Peltz y Stanley Tucci**
- Director **Michael Bay**
- Precio Blu-Ray **25,17 €**
- También en Blu-Ray 3D **30,24 €**

Hércules



- Género **Acción, aventuras**
- Protagonistas **Dwayne Johnson, John Hurt y Rufus Sewell**
- Director **Brett Ratner**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- En Blu-Ray 3D **30,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Después de doce trabajos y la pérdida de su familia, Hércules da la espalda a los dioses para encontrar consuelo en el ardor de la batalla. Así pasa a unirse a un grupo de mercenarios Sus hazañas llegan a oídos del rey de Tracia que los contrata para entrenar a sus hombres y convertirlos en el mayor ejército de la historia.

EXTRAS: Incluye la versión extendida de la película.

El niño



- Género **Thriller, drama**
- Protagonistas **Luis Tosar, Jesús Castro, Eduard Fernández y Sergi López**
- Director **Daniel Monzón**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También en DVD **15,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: Gibraltar separa dos continentes, tres países en catorce kilómetros. Dinero y éxito al alcance de cualquiera capaz de atravesar el Estrecho en una lancha cargada de hachís. El Niño y El Compi quieren iniciarse en el mundo del narcotráfico, montar su propio negocio. Para ellos es un juego, a fin de cuentas se han criado en la cultura del contrabando.

EXTRAS: No publicados.

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande



El Hobbit
La batalla de los cinco ejércitos

■ Estreno **17 de diciembre** ■ Director **Peter Jackson** ■ Productoras **MGM, New Line y WigNut** ■ Protagonistas **Martin Freeman, Richard Armitage y Luke Evans**

Llega el último episodio de la nueva trillogía de Peter Jackson, y por ende, la última oportunidad de pasear por la Tierra Media junto a nuestro protagonista Bilbo Bolsón y la comitiva de enanos que se disponen a enfrentarse a Smaug para recuperar Erebor. Thorin Escudo de Roble, el último superviviente del linaje de Durin se mostrará dispuesto a todo por recuperar el tesoro y el territorio de su familia de la Montaña Solitaria, incluso desoyendo los consejos del hobbit. Enfurecido, Smaug atacará a los hombres de Ciudad del Lago, tierra que tendrá que defender Bardo. Pero, además, un peligro mayor acecha, puesto que Sauron ha enviado legiones de orcos en un sigiloso ataque a la Montaña Solitaria que cuenta con el factor sorpresa. ¿Listos para esta épica conclusión?











Exodus: Dioses y reyes

■ Estreno **5 de diciembre** ■ Director **Ridley Scott**
■ Productoras Babieka, **Chernin, Scott Free y Volcano**
■ Protagonistas **Christian Bale, Joel Edgerton y Aaron Paul**

Ridley Scott nos narra su visión de la vida de Moisés, repasando todos los momentos clave de su vida desde su nacimiento hasta su muerte. De esta forma seguiremos sus pasos desde su adopción tras ser abandonado en las aguas del río Nilo hasta su desafío a su hermanastro, el faraón Ramsés pero prestando una especial atención a la enorme hazaña de liberar a 600.000 esclavos hebreos y guiarlos en su viaje cruzando el deierto del Sinaí hasta la tierra prometida.





El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Supervivencia extrema: ¡no hay límites!

Hay momentos en los que la lectura y el cine son pura evasión de la realidad. Pero si algo está pegando fuerte, sobre todo entre el público joven, es algo bien diferente: las sagas literarias en las que los protagonistas se enfrentan a la adversidad han tomado literalmente las carteleras. Es icónico el caso de Los Juegos del Hambre, pero ni mucho menos el único. El individuo enfrentado a un Estado totalitario, cruel y despiadado es el leit motiv de multitud de relatos que están dando el salto a la gran pantalla contando con una gran aceptación por parte del respetable.

Se trata de historias en las que se entremezclan futuros distópicos, clases políticas corruptas y enormes diferencias entre clases sociales. ¿Son un reflejo del desánimo generalizado? ¿No nos devuelven una triste estampa de la realidad dramatizada?

Aunque sazonadas con tramas que tratan de edulcorar en parte este oscuro trasfondo: la clásica relación romántica, el compañerismo, el trabajo en equipo, etc. ahí tenemos ejemplos bien claros en La huésped, Divergente, El corredor del laberinto o la próxima que está por dar el salto a la gran pantalla: La quinta ola.

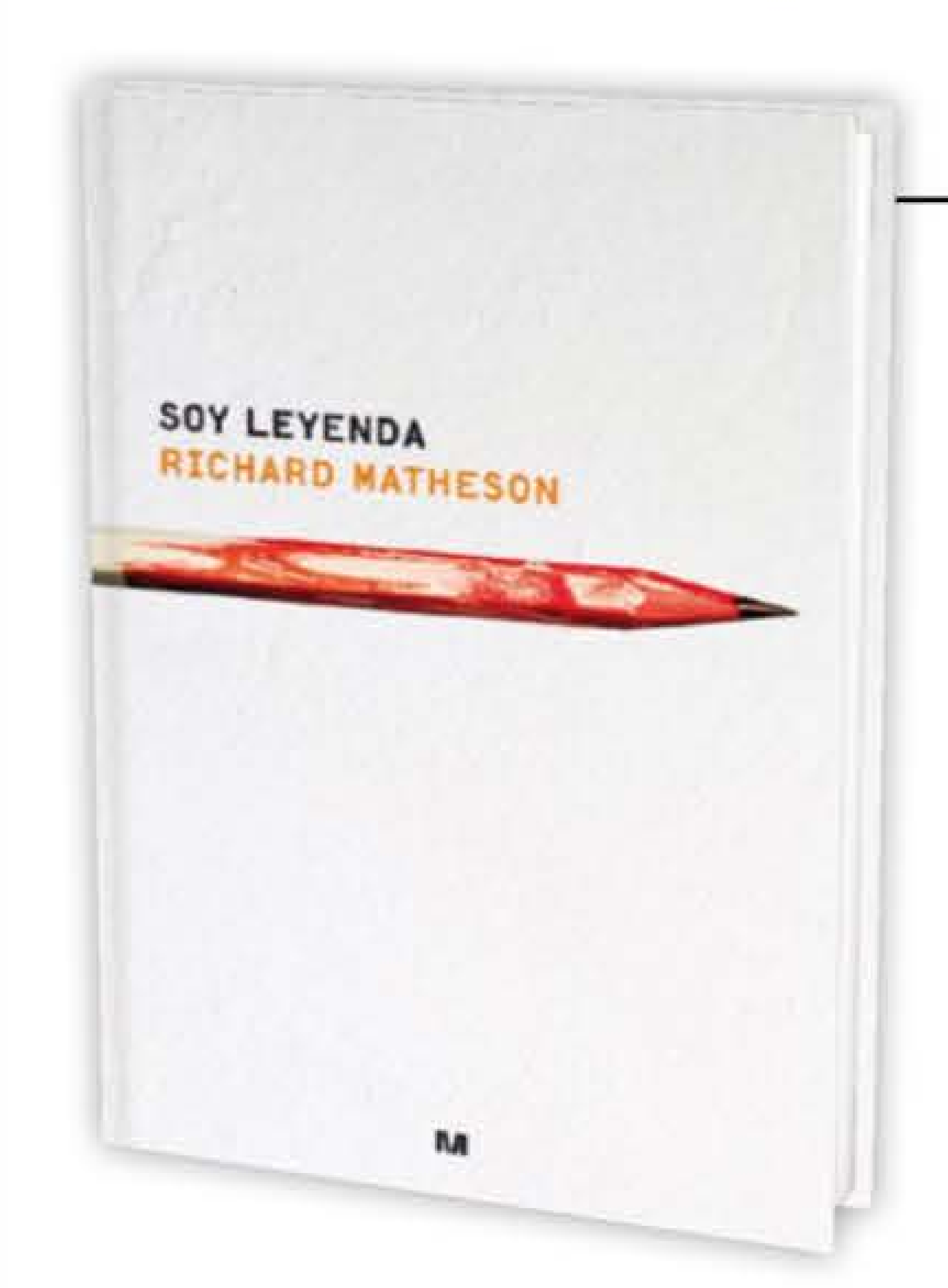
« EL INDIVIDUO VS. UN ESTADO TOTALITARIO; CRUEL Y DESPIADADO »



Da igual que se trate de experimentos científicos, invasiones alienígenas, tributos de cara al mediático entretenimiento que trata de subyugar a las masas o de preconcepción del lugar que cada uno debe ocupar en una sociedad: al final nos encontramos con un canto a la individualidad, a los que nos hace únicos y diferentes que es lo que. en última instancia, nos permite sobrevivir.

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Soy Leyenda. Edición limitada 60º Aniversario

Hollywood siempre ha errado el tiro en sus intentonas de adaptar este clásico de la literatura fantástica. La única versión fiel fue la de Vincent Price (El Último Hombre Sobre la Tierra, 1964) y eso que se rodó en Italia. Sobre ella, y el resto de adaptaciones habla su autor, Richard Matheson, en el prólogo de esta fabulosa edición, limitada y numerada, con la que Minotauro conmemora el 60 aniversario de Soy Leyenda. Además, incluye el guión que el propio Matheson escribió para la Hammer y que jamás llegó a rodarse.

Publicado por: Minotauro
Precio: 24,95€



Ranciofacts

Es una de las secciones fijas más apreciadas por los lectores de El Jueves, con la que Pedro Vera, el padre de Ortega y Pacheco, repasa cada semana las tradiciones, dichos y diretes más rancios de la cultura española. Señoras a las que "el cuerpo les pide tierra", parejas que proclaman "estar embarazadas", jubilados que se pelean a muerte por invitar a la última caña...Nadie está a salvo de la feroz y tronchante mirada de Vera. Ahora podrás disfrutar de todos esos Ranciofacts en un único tomo de 112 páginas.

Publicado por: Caramba Cómics
Precio: 18 €



Hardcore Gaming 101 Presents: Castlevania

Kurt Kalata, fundador de The Castlevania Dungeon (una completa web dedicada a la saga de Konami), firma este libro de 158 páginas, donde repasa el legado de Drácula y el clan Belmont, desde el fundacional *Vampire Killer* de Famicom hasta el reciente *Lords of Shadow 2*. A lo largo del tomo, ilustrado con toneladas de pantallas a color, encontraréis curiosidades de cada título, diferencias entre las versiones japonesas y occidentales, un exhaustivo catálogo de todas las BSO... Sólo tiene un "defecto": está en inglés.

Publicado por: Hardcore Gaming 101
Precio: 20,75€ (Amazon.es)

Rogue Legacy Original Soundtrack



Si disfrutaste en PS4, PS3 o PS Vita con el juego de Cellar Door Games y sus mazmorras generadas proceduralmente, seguro que no has podido olvidar su estupenda banda sonora, creada por Tettix y A Shell in the Pit. La épica y los ramalazos chiptuneros se dan amorosamente la mano a lo largo de 19 cortes, disponibles tanto en iTunes como en la Bandcamp de sus creadores (tettixashellinthepit.bandcamp.com). En esta última el precio sube un poco (6,27 euros), pero tiene la ventaja de poder descargar la BSO en formato FLAC, además del típico MP3.

Publicado por: Tettix & A Shell in the Pit
Precio: 3,99€ (iTunes)

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Una estatua que hará rodar cabezas

Ubisoft sigue atormentando los ahorros de los fans de *Assassin's Creed* con una nueva estatua. En esta caso, se trata de una espectacular figura de Arno Dorian, el protagonista del recién lanzado *Assassin's Creed Unity*, fabricada en resina y con una altura de 24 centímetros. Con un acabado impresionante, y un precio de lo más atractivo, el único fallo que podemos encontrarle a esta estatua es su puntiaguda espada, capaz de sacarte un ojo como se te ocurra acercarte a ella en la oscuridad.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 40,85€





Héroes inolvidables, recreados en toda su "pixelada" gloria...

Ningún fan de Sega debería dejar escapar estos dos kits de construcción para dar forma a Sonic y Tails con "look" pixelado. Cada figura alcanza los 7,6 cm, y están compuestas por 210 y 175 piezas respectivamente. Los verás en Vips, Amazon... Y ojo: la colección Pixel Bricks tiene modelos basados en *Street Fighter*, aunque aún no han llegado a España.

Más información en: www.paladone.com
Precio: 11,95€



Retazos de tu niñez, en la estantería

Hasbro ha revolucionado la economía de los coleccionistas de Star Wars con las Black Series, minuciosas recreaciones de algunos de los mitos de la saga galáctica. Aunque también se comercializan en formato de 3,75", las más apreciadas son las de 6", con mayor detalle. Podréis encontrarlas en tiendas de cómics, grandes almacenes y jugueterías. Los precios van desde los 25 € de las figuras más sencillas hasta los 60 € de la espectacular speeder bike (de importación). Si tu madre te tiró a la basura tus figuras de los 80, ya puedes desquitarte...

Más información en: www.hasbro.com/es
Precio: Desde 25€

Un sueño para los fans de Shenmue

Insert Coin Clothing sigue exprimiendo nuestra mitomanía, esta vez reproduciendo la mítica "chupa" de Ryo Hazuki, el prota de *Shenmue*. Confeccionada con piel sintética, se comercializará en cuatro tallas (S, M, L, XL) a finales de año. Teniendo en cuenta que, anteriormente, algunos productos de esta marca se han agotado a toda pastilla, no estaría de más ir reservándola en su web. Su nivel de detalle (ojo al tigre de la espalda) y su interesante precio la van a convertir en uno de los regalos más solicitados de estas navidades.

Más información en:
www.insertcoinclothing.com
Precio:104€





EL MES QUE VIENE

TODOS LOS JUEGOS DE 2015

A LA VENTA EL 22 DE DICIEMBRE

Y de regalo...

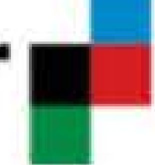
CALENDARIO DE 2015 con las mejores ilustraciones

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Rubén Guzmán, Daniel Acal, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto J. Anderson, Bruno Sol, J. C. Ramírez, Álvaro Alonso, Javier Gamboa, Gustavo Acero, Roberto Ganskopf.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11


Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain



DAEDALIC ENTERTAINMENT Presents
RANDALS MONDAY
a NEXUS GAME STUDIOS Game
A la venta en tiendas desde el 8 de Diciembre
¡¡en edición Normal y Limitada!!
"Es increíble que hayan escogido esa fecha en particular. Debe ser que esa fecha representa un punto importante de la continuidad del espacio y del tiempo... También puede ser una gran coincidencia."
NEXUS GAME STUDIOS
DAEDALIC ENTERTAINMENT
MdM Meridiem games
Mas información en www.randalsmonday.com y www.meridiem-games.com
Todas las imágenes,logos y nombres pertenecen a sus respectivos dueños, todos los derechos reservados.


LEGO
BATMAN 3
MÁS ALLÁ DE GOTHAM
7
www.pegi.info
CONTENIDO EXCLUSIVO
PS4
También disponible en PSVITA y PS3
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4", "PS3" and "PSVITA" are trademarks of the same company.
LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM ©2014 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. All rights reserved.


HOBBY CONSOLAS
DRAGON AGE™
INQUISITION
EA
© 2014 Electronic Arts Inc.Todos los derechos reservados.


HOBBY CONSOLAS
FARCRY 4®

Suplemento Especial



EL JUEGO DE LUCHA DEFINITIVO

ADEMÁS Todo lo que debes saber sobre Amiibo

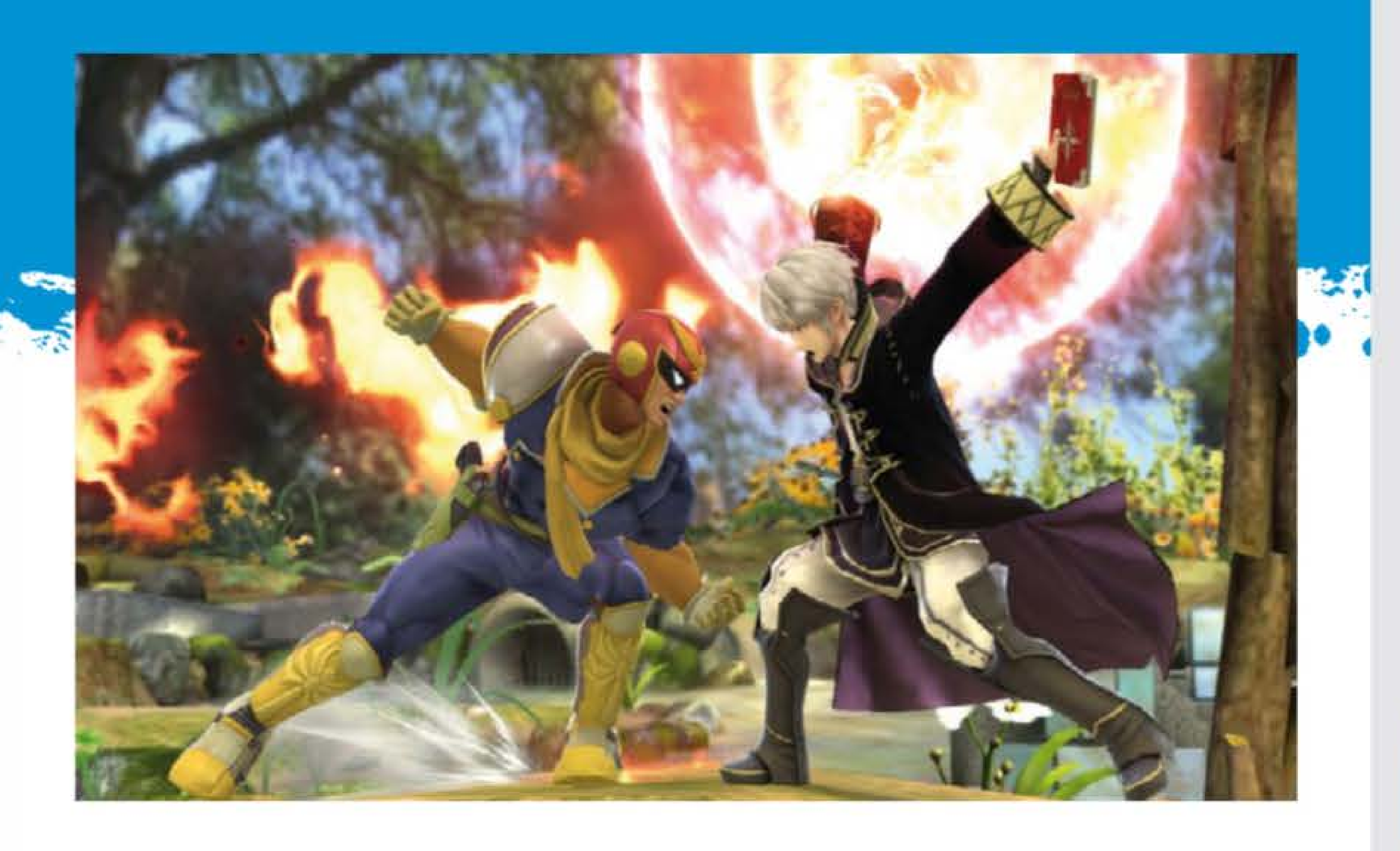


SUPER SMASH BROS. for Wii U™

SUMARIO




SUPER SMASH BROS.
for
Wii U
TM



LLEGA LA MEJOR LUCHA NEXT GEN

Las peleas de personajes Nintendo (y algunos invitados) superarán todas las expectativas en su versión de Wii U.

■ **CUANDO TENGÁIS EN VUESTRAS MANOS** este suplemento, *Super Smash Bros. para Wii U* estará a punto de llegar a las tiendas o puede que ya en ellas. Nosotros ya hemos probado todos sus modos de juego, y mientras leáis estas líneas estaremos preparando el análisis que veréis en el próximo número de la revista. De momento vamos a contaros todas las cosas importantes que debéis saber, y os decimos ya lo siguiente: este juego va a ser uno de los más divertidos de la historia de Nintendo, un imprescindible para Wii U que incluso justificaría la compra de la consola. Como pudisteis ver el mes pasado, la versión de 3DS nos entusiasmó y llevó su respectiva máquina al límite, pero esta edición de sobremesa irá mucho más allá. No sólo visualmente, sino que en él cabrán muchas opciones y contenidos totalmente nuevos como el modo Mundo Smash, una mayor variedad de escenarios y música, e incluso combates con hasta 8 luchadores simultáneos.

➔**EMPECEMOS POR LOS GRÁFICOS.** Para que os hagáis una idea, la resolución en la versión de 3DS es de 400x240,

Combates a lo grande con 8 jugadores

De entre todas las importantes novedades de este juego, puede que la mayor de todas sea la posibilidad de disputar combates con hasta 8 jugadores simultáneos.



SMASH PARA 8. Esta opción del multijugador local os permitirá echar partidas antológicas entre amplios grupos de amigos. No todos los escenarios serán seleccionables en Smash para 8.



MANDOS DE GAMECUBE. Si tuvisteis GameCube y guardáis los mandos, encontrar uno para cada jugador no será problema ya que podrán conectarse a este juego mediante un adaptador.



3DS. Se podrá jugar incluso con una 3DS como mando, pero será necesario disponer del juego de 3DS. Y podréis intercambiar luchadores personalizados entre las dos versiones.



AUNQUE NO SERÁ JUGABLE, Ridley (Metroid) tendrá un papel muy activo y destacado en el escenario Pirosfera.

TENDRÁ UNA RESOLUCIÓN DE 1080P Y CORRERÁ A 60 IMÁGENES POR SEGUNDO

mientras que en Wii U podremos disfrutar de toda la gloria de los combates a 1080p (1920x1080). Y al igual que la edición portátil, el juego correrá a 60 imágenes por segundo. Muy pocos títulos de nueva generación han logrado alcanzar tanto la resolución 1080p como una fluidez de 60 imágenes por segundo, por lo que el mérito de *Super Smash Bros. para Wii U* es enorme, sobre todo si tenemos en cuenta lo locas que son sus peleas con tantos elementos moviéndose al mismo tiempo. De hecho, la locura será mayor que nunca gracias al nuevo modo Smash para 8.

→SMASH PARA 8 NOS PERMITIRÁ LIBRAR COMBATES de hasta 8 luchadores al mismo tiempo. Tras probar estas multitudinarias batallas, no nos cabe duda de que elevan el concepto de *Super Smash Bros.* a un nuevo nivel: los combates se vuelven aún más dinámicos y ágiles, y el buen uso de nuestros reflejos y habilidades es aún más necesario para luchar por la victoria.

Y pese a tal cantidad de personajes en movimiento, la fluidez y calidad gráfica no se resienten. La gran variedad de mandos compatibles con el juego (incluso se pueden conectar los de GameCube y las 3DS) facilitará que amplios grupos de jugadores participen alrededor de una Wii U. Eso sí, no todos los escenarios podrán



HABRÁ AÚN MÁS TROFEOS que en 3DS. Los más espectaculares representarán el Smash Final del personaje.

Link

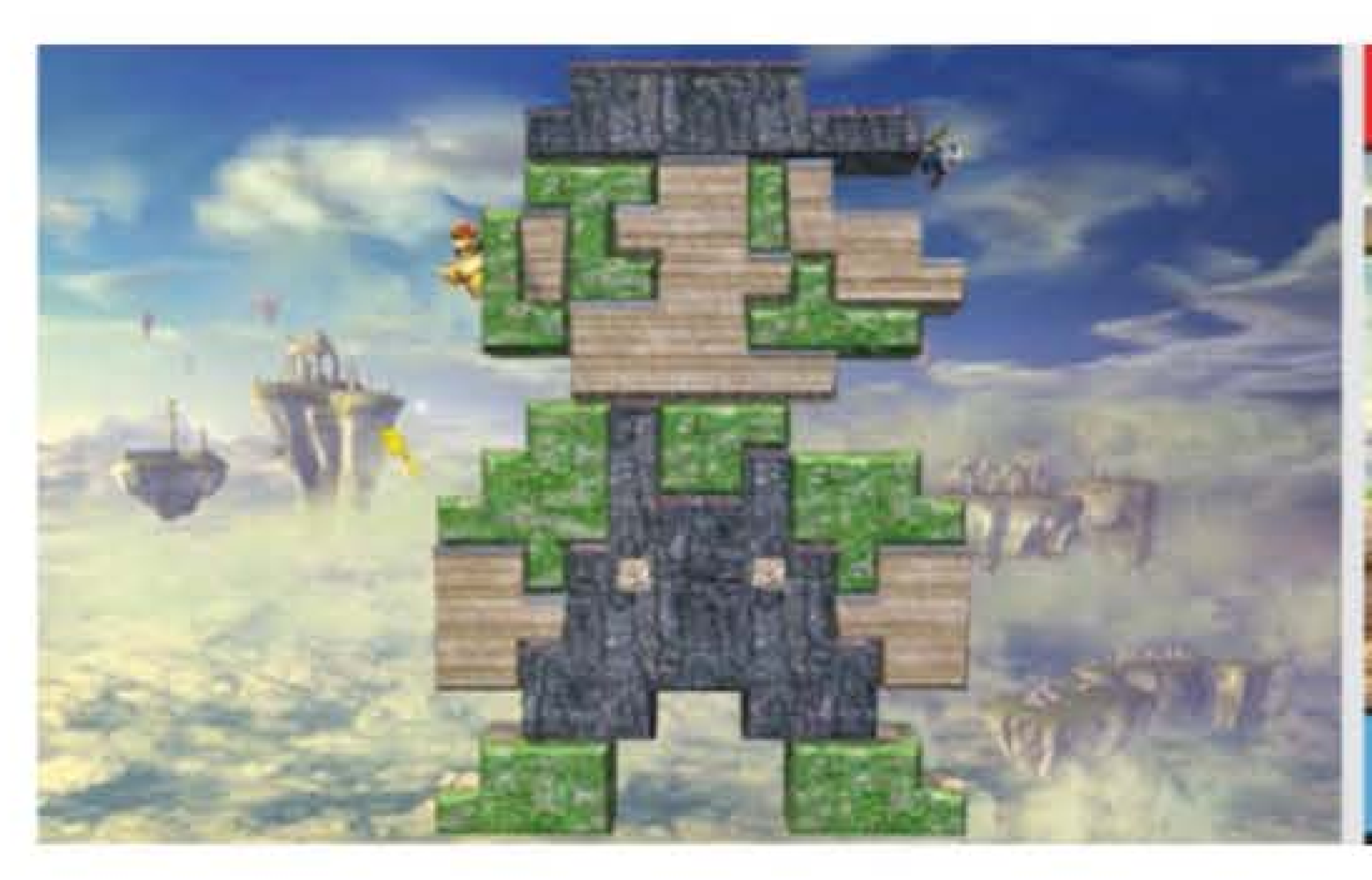
Es uno de los personajes más célebres de Nintendo, y no podría faltar en ninguna de las entregas de *Super Smash Bros.* desde la época de N64. También está su variante Toon Link.

ser jugados con tantos personajes en pantalla, ya que las peleas masivas no funcionarían tan bien en algunos de ellos. Por cierto, nos ha alegrado ver que los combates con 8 personajes no se limitan a Smash para 8 (una subsección del modo Smash), sino que en la renovada Senda del Guerrero (el modo clásico, en el que en Wii U además será posible jugar en cooperativo) también libraréis montones de peleas con 8 personajes en pantalla.

→OTRA DE LAS OPCIONES MÁS DESTACABLES será la posibilidad de crear nuestros propios escenarios, algo que ya existía en Wii, pero

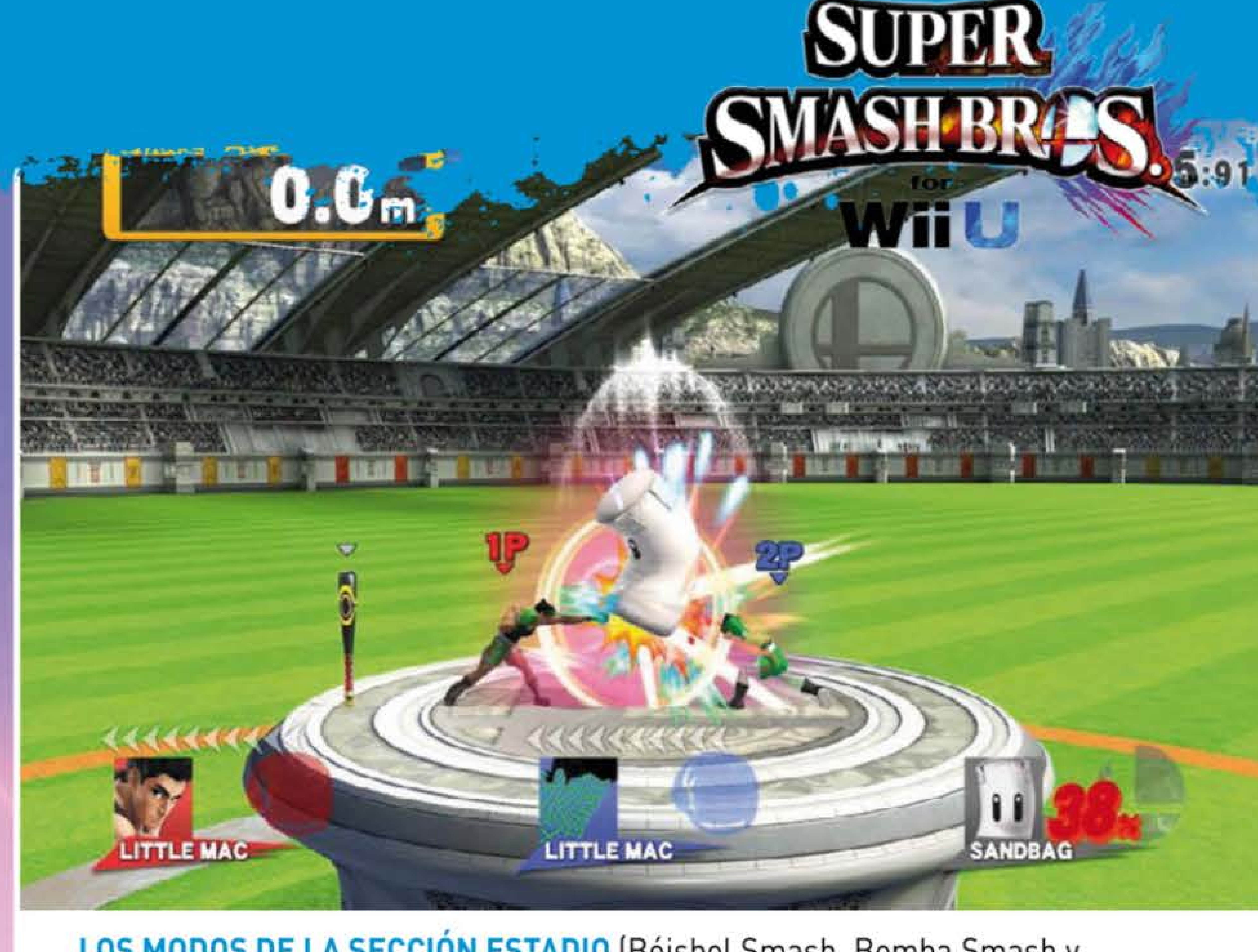
CUATRO ICONOS del mundo de los videojuegos, juntos entre otros muchos personajes inolvidables de todas las épocas.

■ EL PLANTEL INCLUIRÁ 51 PERSONAJES, LOS MISMOS DE LA VERSIÓN DE 3DS ■





EL EDITOR DE ESCENARIOS dará rienda suelta a la creatividad de muchos jugadores.



LOS MODOS DE LA SECCIÓN ESTADIO (Béisbol Smash, Bomba Smash y Asalto) ahora contarán con diversas opciones multijugador.

que ahora ofrecerá un nivel de personalización mucho mayor y unas herramientas de edición más sencillas, gracias a la pantalla del GamePad. En ella podréis dibujar con el stylus con total comodidad los elementos que deseéis incorporar, y añadir diversas plataformas móviles, cañones para propulsaros, zonas dañinas y otras cosas.Incluso será posible elegir la melodía que sonará. En cualquier momento y con sólo tocar un botón podréis pasar a probar el escenario que estéis construyendo, para ver si está resultando de vuestro agrado.

Sin duda, será muy interesante ver qué escenarios personalizados surgen de entre la amplia y apasionada comunidad de *Super Smash Bros.*, ya que se espera que Nintendo ofrezca alguna función para compartir estas creaciones online, aunque todavía no hay detalles sobre ello.

→OTRO MODO QUE VIMOS EN Wii y que ahora volverá muy mejorado es Eventos, en el que libraréis combates específicos con multitud de guiños a los juegos originales de estos personajes, y habrá Eventos tanto individuales como en pareja. Por ejemplo: derrotar a Bowser y Bowsy con Mario y Luigi. Superar todos los Eventos será uno de los muchos retos del juego. También tendréis modos presentes en la versión de 3DS, como Béisbol Smash, Bomba Smash y Asalto, con la diferencia de que en la edición de Wii U podréis disputarlos en multijugador.

El plantel de personajes será el mismo (49, o 51 si con-

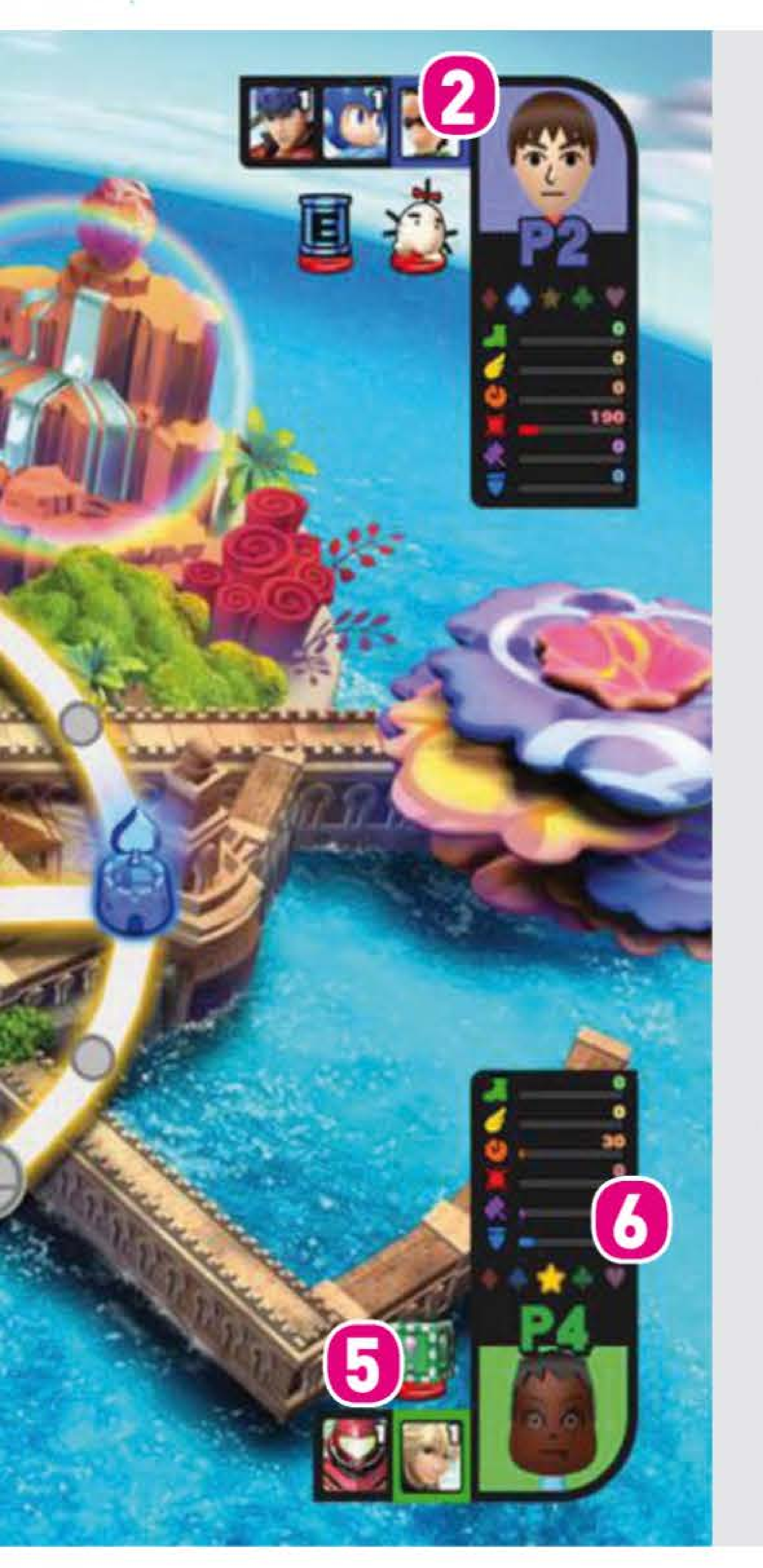


tamos las tres variedades del Luchador Mii), aunque muchos de los escenarios serán diferentes y además habrá un mayor número en esta versión. La cantidad de música también será mucho mayor (el triple que en 3DS), y tendréis a vuestra disposición una banda sonora de auténtico lujo, con montones de remezclas de juegos clásicos de los personajes que aparecen en este *Super Smash Bros.*

→LA COSA PINTA BIEN, ¿EH?
Si el de 3DS ya era colosal, en Wii U os vais a encontrar con un juegazo que tardaréis muchísimo en exprimir, y que por mucho que juguéis sólo estaréis rascando la superficie de sus amplísimos contenidos durante meses. Si tenéis una

■ SI REGISTRÁIS LAS DOS EDICIONES RECIBIRÉIS A MEWTWO EN 2015 ■





Mundo Smash, sólo en Wii U

Mientras que la versión de 3DS tiene el modo exclusivo Smashventura, la de Wii U contará con Mundo Smash, aún más divertido y con vocación de party game.

1

Mii. Nuestros Mii se moverán por el tablero tirando de la ruleta y con números del 1 al 6 (como un dado). Los cuatro moverán a la vez, así que será muy ágil.

2

ACUMULAR LUCHADORES. Haceros con muchos personajes será el objetivo principal, porque ellos serán vuestras "vidas" en el combate final.

3

CASILLAS. Podréis recoger potenciadores, ítems y luchadores. Habrá tres tamaños de tablero, y podréis elegir el número de turnos de la partida.

4

COMBATES. Cuando dos Mii se crucen, los cuatro deberán combatir, y el ganador robará luchadores e ítems. Tras todos los turnos llegará el combate final.

5

ÍTEMS. Los ítems proporcionarán una gran variedad de ventajas. Algunos funcionarán en el tablero, mientras que otros tendrán efecto en combate.

6

POTENCIADORES. Al igual que en Smashventura (3DS), los potenciadores fortalecerán y mejorarán las características de vuestros personajes.

Wii U no podéis perdéroslo, y de lo contrario vale la pena plantearse su compra por este título. Puede que el catálogo de Wii U no sea especialmente amplio, pero las joyas han ido llegando poco a poco durante este año y con alabanzas cada vez mayores por parte de crítica y jugadores (*Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Mario Kart 8, Bayonetta 2*), y el gran colofón de 2014 será este *Super Smash Bros.*, el más brillante de todos. Además, si habéis adquirido la versión de 3DS y pensáis haceros también con la de Wii U seréis recompensados, ya que al registrar ambas copias recibiréis a Mewtwo como personaje jugable y 2 CDs de la banda sonora.





EL DEBUT DE LAS FIGURAS DE NINTENDO

El mismo día que sale a la venta *Super Smash Bros.* para Wii U (28 de noviembre), también llega a las tiendas la primera remesa de figuras Amiibo.



SUPER SMASH BROS. PARA Wii U tiene la misión de presentar el potencial de las figuras Amiibo, y será compatible con todas las que hay anunciadas hasta ahora (costarán unos 13 € cada una).

No podréis controlarlas personalmente en este juego, sino que adoptarán el papel de una inteligencia artificial especial. Cuando añadáis alguna en combates del modo Smash, lucharán por su cuenta y se volverán más fuertes a medida que suban niveles. Además, desarrollarán un estilo de juego dependiendo de las estratagemas que usen sus rivales. Por ejemplo, si peleáis contra un Amiibo y utilizáis muchos ítems, el Amiibo también aprenderá a hacerlo, pero de lo contrario los ignorará.

La gracia será entrenar a nuestros Amiibo para hacerlos competir con los de nuestros amigos, por ejemplo peleando por parejas con nuestros Amiibo como aliados.

LUCHARÁN POR SU CUENTA EN EL MODO SMASH DE ESTE JUEGO

amiibo

1ª TANDA | LANZAMIENTO 28 DE NOVIEMBRE



Nintendo ha escogido estos 12 personajes para presentar las figuras Amiibo. Cuestan unos 13 € cada una, y cualquier Wii U podrá leerlas (y 3DS en 2015), pero sólo podrán guardar los datos de un juego. Sin embargo, algunos como *Mario Kart 8* e *Hyrule Warriors* no necesitan guardar datos en la figura.

Pack: Smash Bros. y Mario

Si queréis estrenar vuestro *Super Smash Bros.* para Wii U con una figura Amiibo y además os mola Mario, este pack con el juego y la figura será una gran elección para matar dos pájaros de un tiro. Eso sí, saldrá a la venta una semana después (el 5 de diciembre).





2ª TANDA | LANZAMIENTO 19 DE DICIEMBRE

Antes de acabar el año, seis personajes nuevos se unirán a la fiesta Amiibo, para que tengáis aún más entre lo que elegir.


Captain Falcon


Little Mac


Zelda


Diddy Kong


Pit


Luigi

3ª/4ª TANDA | LANZAMIENTO 2015

El 23 de enero llegarán los que veis en la fila superior, y el 20 de febrero se pondrán a la venta los personajes de la fila inferior.


Lucario


Estela


Bowser


Toon Link


Sheik


Ike


Meta Knight


Rey Dedede


Shulk

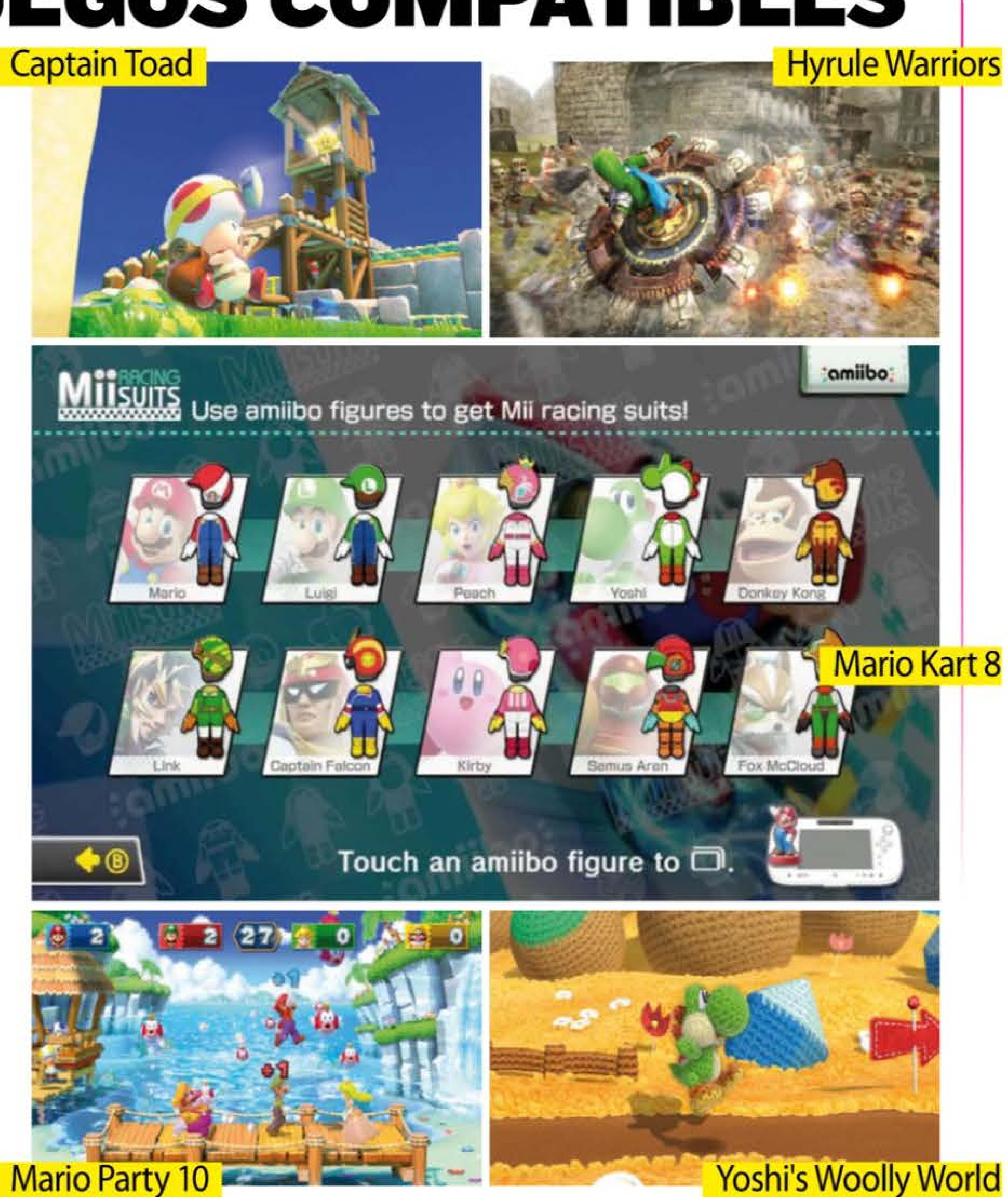

Sonic


Mega Man

OTROS JUEGOS COMPATIBLES

Además de *Super Smash Bros.*, hay otros juegos cuya compatibilidad con las figuras Amiibo ya ha sido confirmada por Nintendo.

ALGUNOS DE ESTOS JUEGOS ya están disponibles, mientras que otros llegarán próximamente. En *Mario Kart 8,* diez de las figuras desbloquean trajes especiales para vuestros Mii en las carreras. En *Hyrule Warriors,* las figuras de Link y Toon Link os darán acceso al arma Aerodisco, y el resto de figuras os proporcionarán recompensas aleatorias. Nintendo aún tiene que detallar el uso de Amiibo en *Captain Toad, Mario Party 10, Yoshi's Woolly World* y *Kirby y el Pincel Arcoíris.*



Captain Toad
Hyrule Warriors
Mario Kart 8
Mario Party 10
Yoshi's Woolly World

En 2015, también en 3DS

En un principio, las figuras Amiibo sólo serán compatibles con Wii U, pero a partir del año que viene también lo serán con 3DS. El nuevo modelo de la consola (New Nintendo 3DS) contará con esta funcionalidad, y si seguís usando alguno de los modelos anteriores, podréis adquirir un adaptador para leer las figuras.



GUÍA PRÁCTICA

CONSEJOS Y CLAVES PARA TODOS LOS MODOS DE JUEGO



Personajes Ocultos



NESS

- Termina la Senda del Guerrero por segunda vez.
- Completa 10 partidas en el modo Smash (para un sólo jugador o multijugador local).

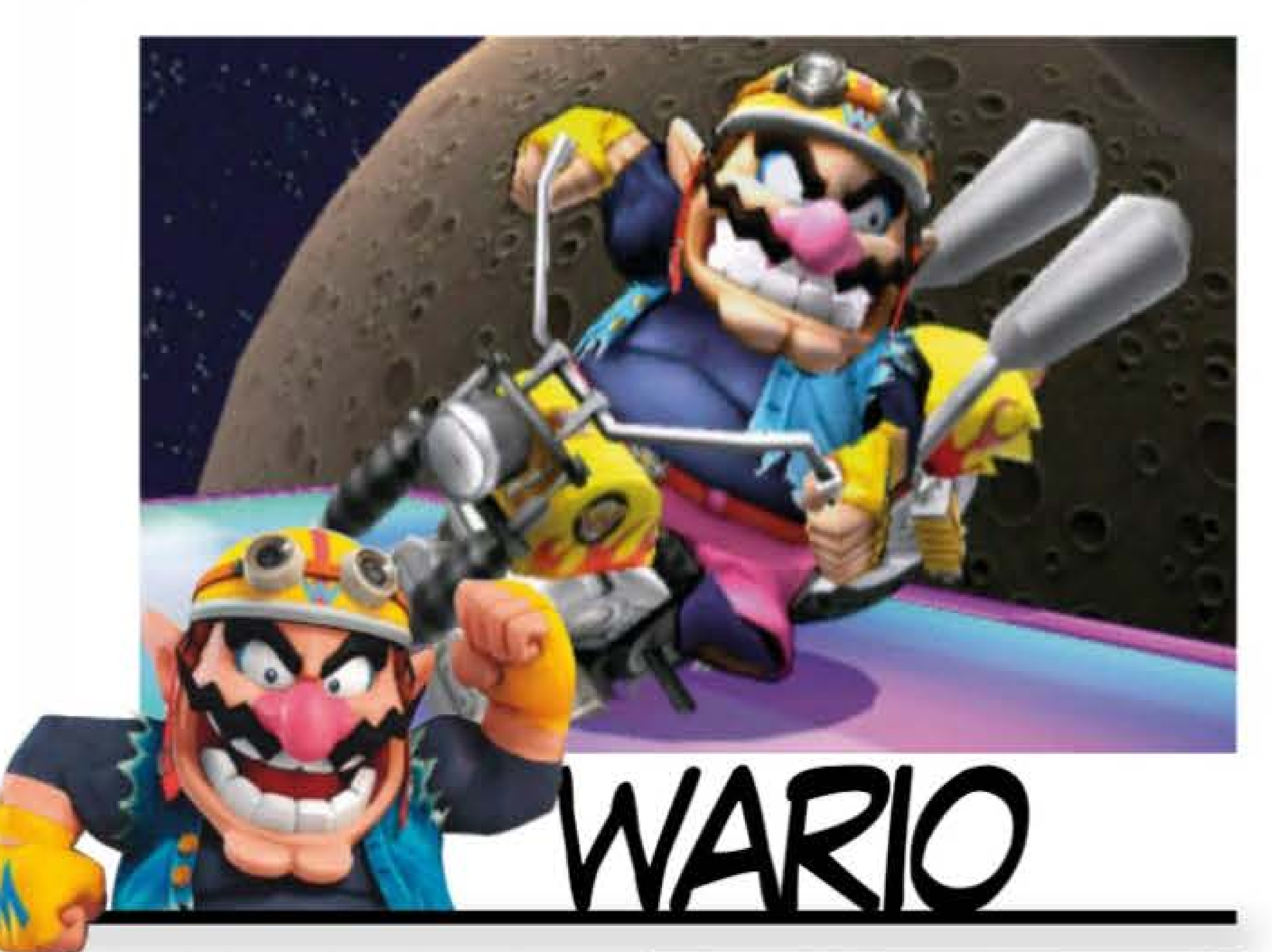




FALCON

- Termina la Senda del Guerrero por primera vez.
- Completa 20 partidas en el modo Smash (para un sólo jugador o multijugador local).





WARIO

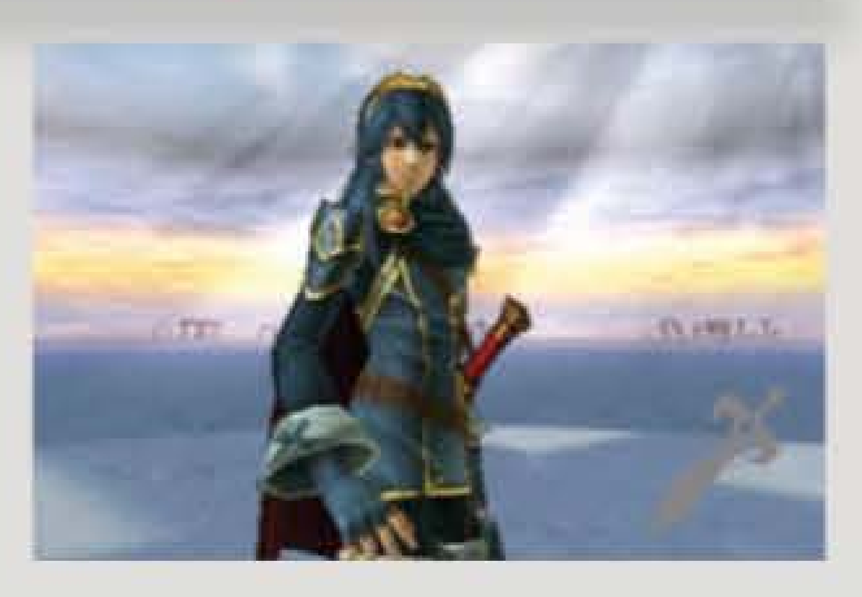
- Termina el modo Asalto contra 100 por primera vez.
- Completa 30 partidas en el modo Smash (para un sólo jugador o multijugador local).





LUCINA

- Termina la Senda del Guerrero con Marth, Ike y Daraen.
- Completa 40 partidas en el modo Smash (para un sólo jugador o multijugador local).



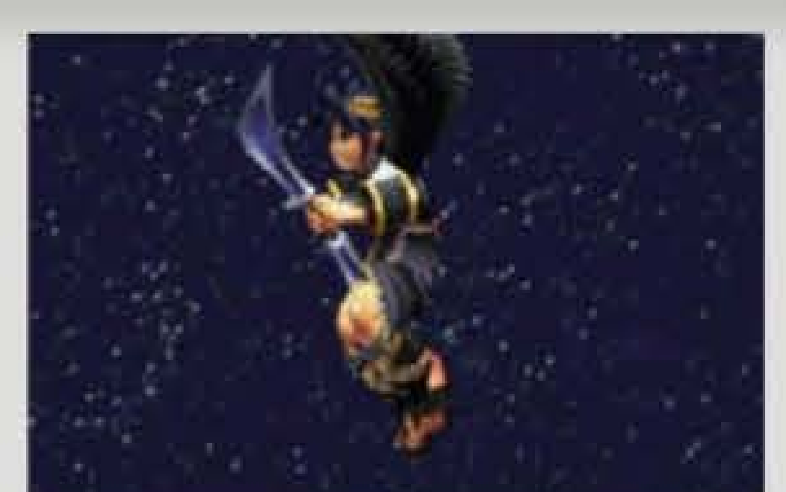
A continuación te desvelamos las distintas maneras de hacerte con los 12 personajes secretos que esconde *Super Smash Bros* en 3DS. Recuerda que si te cansa repetir el mismo desafío una y otra vez, siempre puedes optar por la vía fácil y disputar distintos combates





PIT SOMBRÍO

- Termina la Senda del Guerrero con Pit en dificultad 7.0
- Completa 50 partidas en el modo Smash (para un sólo jugador o multijugador local).



DR. MARIO

- Termina la Senda del Guerrero con Mario en dificultad 7.0
- Completa 60 partidas en el modo Smash (para un sólo jugador o multijugador local).





ROB

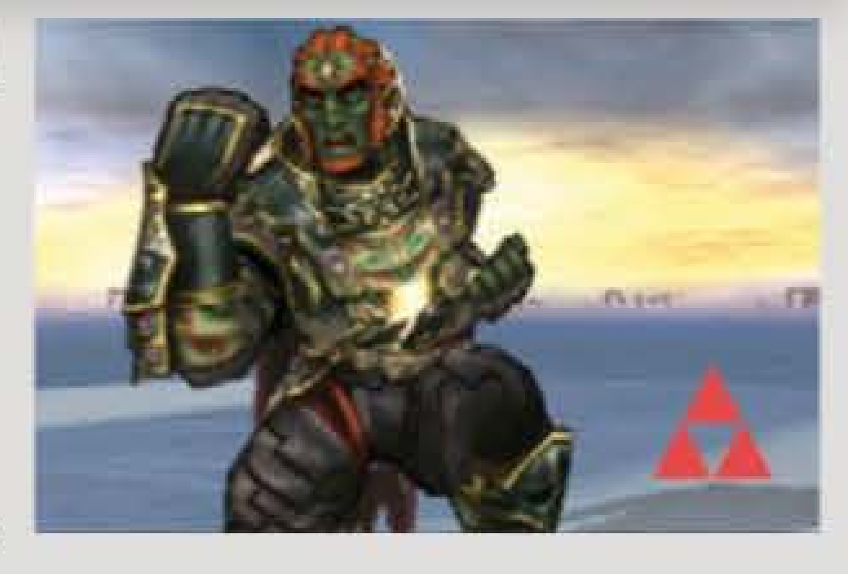
- Termina la Senda del Guerrero tras obtener más de 200 trofeos.
- Completa 70 partidas en el modo Smash (para un sólo jugador o multijugador local).





GANONDORF

- Completa la Senda del Guerrero en dificultad 7.0 con Link o Zelda.
- Completa 80 partidas en el modo Smash (para un sólo jugador o multijugador local).



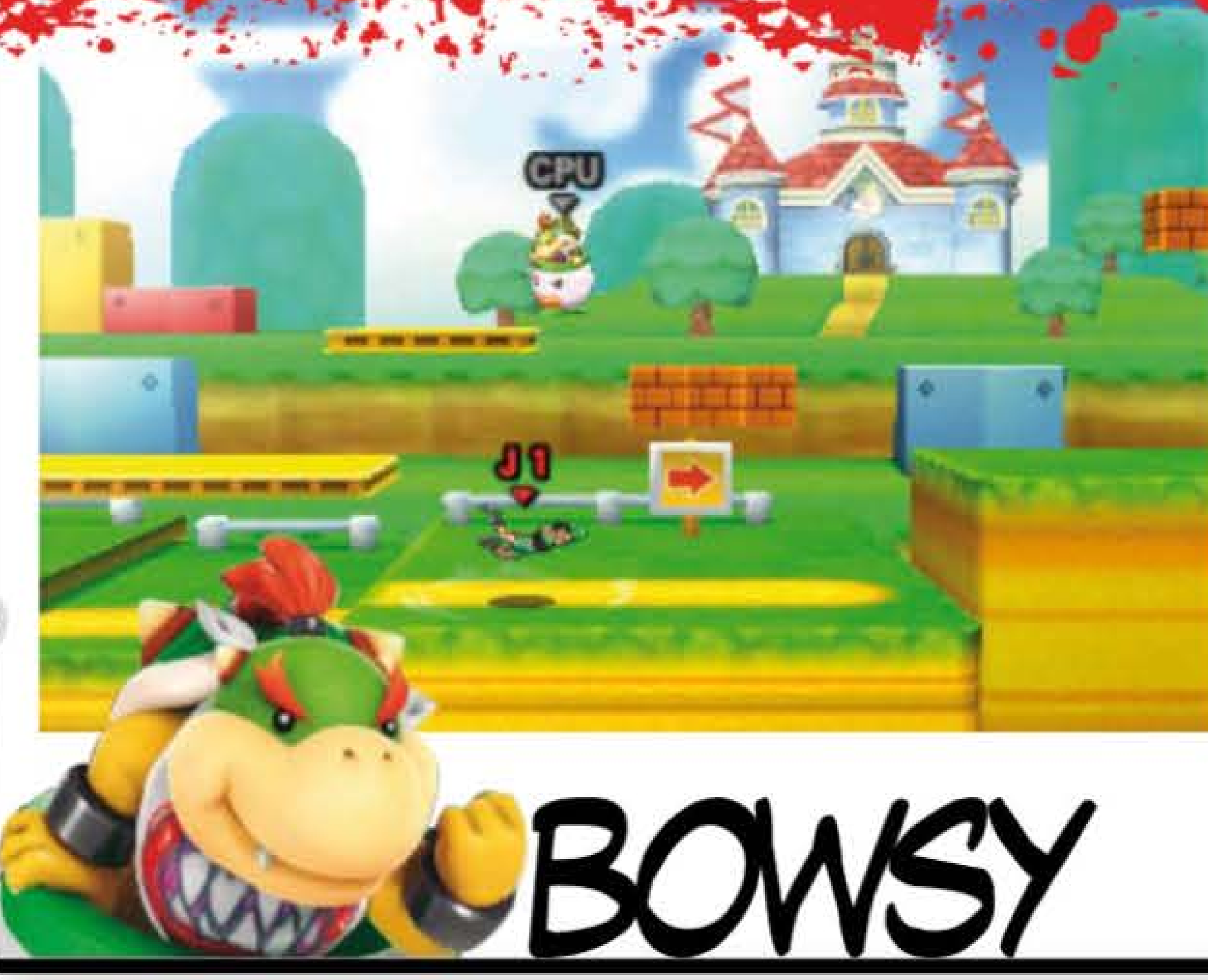
Personajes Ocultos



Mr. Game & Watch

- Completa la Senda del Guerrero un mínimo de 10 veces.
- Completa 90 partidas en el modo Smash (para un sólo jugador o multijugador local).





Bowsy

- Completa la Senda del Guerrero en dificultad 7.0 utilizando a Bowser.
- Completa 100 partidas en el modo Smash (para un sólo jugador o multijugador local).





Dúo Duck Hunt

- Termina la Senda con más de 10 personajes.
- Completa la Senda utilizando un Mii en dificultad mayor a 7.0
- Juega 110 partidas en el modo Smash.





Jigglypuff

- Completa 120 partidas en el modo Smash (para un sólo jugador o multijugador local).



ESCENARIOS OCULTOS

Algunos se obtienen fácilmente, basta con desbloquear a determinados personajes. Pero la mayoría requieren que cumplas determinadas tareas... que aquí te explicamos nosotros.



MAGICANT

- Tan sólo tienes que desbloquear a Ness y podrás acceder a este escenario.



WARIO WARE INC.

- Deberás conseguir primero a Wario como te indicamos en la sección de personajes.



ZONA EXTRAPLANA 2

- Tras desbloquear a Mr. Game & Watch deberás completar una cuadrícula entera (35 retos) del modo Desafíos.



DREAM LAND

- Tienes que realizar un movimiento Smash Final con Kirby. Lo más rápido y sencillo es hacerlo en el modo Entrenamiento accediendo al menú de opciones.



PAC MAZE

- Disponible tras realizar un movimiento Smash Final con Pac Man.



MUTE CITY2

- Gana un mínimo de 3 combates Smash con Captain Falcon.



BALLON FIGHT

- Elige al aldeano en hasta 3 combates Smash para obtener este escenario.



DESAFÍOS

DESAFÍO	CONSEJO	PREMIO
Consigue 30 o más trofeos distintos	Obtén trofeos aleatoriamente en todos los modos de juego juego o en la tienda.	**Trofeo Toad**
Gana 1 o más batallas finales de Smashventura	Tan sólo es una, no hay para tanto.	**Rayo horizontal Niv. 1**
Completa el modo Leyendas de la lucha en nivel Fácil	Más claro, agua.	**Trofeo Epona**
Crea 1 o más luchadores Mii en el taller de personajes	Ve al editor de Mii y crea a tu primer personaje.	**Casco fútbol americano**
Lucha 3 o más veces aquí: Senda Arco Iris	Escoge este escenario para disputar tus partidas Smash.	**Trofeo Peach (Lazo GTI)**
Utiliza el Smash Final jugando con Kirby	Ve al modo entrenamiento y escoge la bola Smash Final desde el menú de opciones.	**Dream Land (Escenario)**
Lanza el saco a 300 m o más en Béisbol Smash	Procura golpear con el extremo el bate para una mayor sacudida.	**Trofeo Bonkers**
Haz un combo de al menos 10 golpes en el entrenamiento	Usa personajes como Little Mac o Kirby que disponen de golpes encadenados.	**Pelota grande (Mov. Entrenadora Wii Fit)**
Desbloquea a Ness	¡Te lo explicamos en la sección personajes!	**Magicant (Escenario)**
Obtén 5 gorros diferentes	Lo mejor es participar en la Senda del Guerrero o en el modo cazatesoros del baúl.	**Megacabezazo Niv. 1**
Juega a Bomba Smash por primera vez	Siempre hay una primera vez para todo.	**Xerneas**
Disputa un asalto antagónico por primera vez	Nos toca estrenarnos en esta modalidad.	**Gorro superchampiñón**
Juega a StreetSmash por primera vez	Con que pruebes esta modalidad en modo entrenamiento es suficiente.	**Patada relámpago (mov. Captain Falcon)**
Lucha 2 o más veces aquí: Isla Tórtimer	Lo dicho, repite combate en Isla Tórtimer.	**Vuelo en Giroide (movimiento Aldeano)**
Consigue 10 objetos diferentes que puedas usar en Smashventura	Derrota a cuantos más enemigos mejor para conseguir más objetos.	**Reflector Niv. 2**
Juega en el modo Cazatesoros por primera vez	Es una de las modalidades de juego escondidas en el menú Baúl.	**Trofeo Tendo y Nendo**
Utiliza el Smash Final jugando con PAC-MAN	En el entrenamiento, escoge la bola Smash Final desde el menú de opciones.	**PAC-MAZE (Escenario)**

El juego incluye 105 desafíos, repartidos en 3 paneles. Al completar un desafío obtendrás una recompensa. Recuerda que hasta que no completes los 35 desafíos iniciales no se desbloqueará el segundo panel. Al completar al menos 60 desafíos aparecerá el panel con los últimos 35.



DESAFÍO	CONSEJO	PREMIO
Juega a Béisbol Smash por 1ª vez	También tendrás que estrenarte aquí.	**Trofeo Bate de béisbol**
Lucha 3 o más veces aquí: Bosque Génesis	Repite en este escenario un mínimo de 3 veces.	**Petrodius**
Gana 3 o más combates con: Captain Falcon	Arrasa con Captain Falcon en un mínimo de 3 combates Smash.	**Mute City (Escenario)**
Desbloquea a este personaje: Pit Sombrío	Ve a la sección personajes para descubrir cómo.	**Trofeo Báculo sombrío**
Completa la Senda del Guerrero con intensidad 3,0 o superior	Lo dicho, vence a Master Hand en dificultad 3.0.	**Master Hand (Fonoteca)**
Desbloquea a este personaje: Wario	Ve a la sección personajes para descubrir cómo.	**WarioWare, Inc. (Escenario)**
Disputa el Asalto contra 100 por primera vez	No es necesario que salgas victorioso de esta, tranquilo.	**Victini**
Juega 3 o más veces con Aldeano	Este personaje es capaz de talar un árbol con su hacha para que te caiga encima.	**Balloon Fight (Escenario)**
Disputa un asalto infinito por primera vez	Disfruta noqueando a tantos Mii como desees.	**Genesect**
Álzate con la victoria en el asalto contra 10	Escoge a jugadores de gran pegada para quitarte a los molestos personajillos de encima.	**Zoroark**
Noquea a 20 o más rivales en el asalto de 3 minutos	No caigas a la lona antes de los 3 minutos.	**Trofeo Kárate Killo**
Destruye 300 bloques en el modo Cazatesoros	El ataque giratorio de Link es un buen aliado en esta empresa.	**Bomba gigante (movimiento Link)**
Gana 3 o más combates con Luigi	Disputa 3 combates Smash con el entrañable Luigi.	**Gorra de Luigi**
Gana 2 o más combates con Ness	El chavalillo con poderes psíquicos.	**Trofeo Mr. Saturn**
Disputa un asalto intrépido por primera vez	Recuerda que la partida acaba cuando eres noqueado.	**Gorro Pinchón**
Obtén 3 indumentarias diferentes	Consigue las llaves rojas en la ruleta de recompensas de la Senda del guerrero.	**Megacostalazo Niv. 1**
Gana 2 o más combates con Zelda	Haz gala de los impresionantes poderes mágicos de la princesa.	**Peluca de Zelda**
Consigue al menos 100000 puntos en Bomba Smash (6)	Intenta golpear la bola hasta un 100% de daño antes de lanzarla por los aires.	**Trofeo Caja explosiva**

DESAFÍOS

DESAFÍO	CONSEJO	PREMIO
Gana batallas finales de Smash-ventura con 5 o más personajes	Repite esta proeza con los 5 personajes que tú quieras.	**Espadas giratorias Niv. 2**
Haz un combo de al menos 40 golpes en el entrenamiento	Usa varias bombas inteligentes para que la onda expansiva dañe varias veces a tu contrincante.	**Broche de agilidad (espada láser)**
Desbloquea a todos los luchadores seleccionables	Ve a la sección personajes para descubrir cómo.	**Menu 2 (Melee) (Fonoteca)**
Personaliza a 3 luchadores en el taller de personajes	Usa las mejoras que has ido consiguiendo a estas alturas del juego.	**Broche de agilidad (carrera +)**
Destruye 1000 bloques en el modo Cazatesoros	Recuerda siempre usar jugadores con ataques en cadena.	**Corte cruento (movimiento Ike)**
Noquea a 100 o más rivales	Debes acumular un mínimo de 100 noqueos entre todas los combates que disputes.	**Broche de poder (ultraSmash)**
Consigue 150 o más trofeos distintos	Los trofeos se consiguen de manera aleatoria en el transcurso del juego. Aunque tambien puedes comprar en la tienda.	**Trofeo Ladino**
Consigue un récord total de más de 2.000.000 de puntos en Bomba Smash (entre todos)	Parece difícil, pero recuerda que los punto son acumulativos entre todos los personajes en plantilla.	**Trofeo Rey Bob-omb**
Crúzate con un total de 5 usuarios en StreetSmash	Crúzate con otros 5 usuarios teniendo conectado el streetpass.	**Técnica Cometa Niv. 2**
Consigue una puntuación de 10 o más en el asalto antagónico	Obtén una diferencia de 10 derrotas respecto a tu rival. ¿Nuestra recomendación? Little Mac o Captain Falcon.	**Broche de protección (noqueo curativo)**
Lucha 3 o más veces aquí: Casa rural	Selecciona este escenario un mínimo de 3 veces en la modalidad smash.	**Trofeo Golden retriever**
Noquea a 10 o más rivales en StreetSmash haciendo que se choquen entre sí	Mantén pulsado el botón de disparo y apunta a los otros jugadores. Evita los bordes.	**Trofeo Mufeo**
Consigue 25 objetos diferentes que puedas usar en Smashventura	Recuerda que cuantos más enemigos derrotes, mayor número de objetos conseguirás.	**Caída meteórica Niv. 2**
Álzate con la victoria en el asalto contra 100	Suponemos que ya tendrás la suficiente destreza como para enfrentarte a 100 Mii de nada.	**Broche de poder (autocuración)**
Revela un 99% de la imagen durante los créditos	Durante los créditos finales, destroza los nombres de los desarrolladores del juego para descubrir el panel con tu imagen.	**Credits (Fonoteca)**
Completa la senda del guerrero con 5 luchadores distintos	Si quieres ir rápido, escoge un nivel de dificultad bajo.	**Trofeo MasterHand**
Lucha 3 o más veces aquí: Rescate Mii	Pues eso, disputa 3 combates smash en este escenario y desafío desbloqueado.	**Trofeo Rey de las Sombras**



DESAFÍO	CONSEJO	PREMIO
Gana 5 o más combates con Meta Knight	Los ataques tornado del guerrero estelar de Dream Land son devastadores.	**Hiperturbotaladro (movimiento Meta Knight)**
Desbloquea a este personaje: Mr. Game & Watch	Ve a la sección personajes para descubrir cómo.	**Zona extraplana 2 (Escenario)**
Derrota a Master Core	Nunca dejes de moverte y cúbrete de los ataques directos. Aprovecha sus errores para atacar.	**Master Core (Fonoteca)**
Noquea a 20 o más rivales en StreetSmash usando contraataques	Ahora es más difícil, pero la estrategia es la misma. Usa tu escudo y no te pares.	**Broche de agilidad (primer ataque)**
Lanza el saco a 600 m o más en Béisbol Smash	Usa el smash lateral de Little Mac para infligir un daño del 100% antes de batear.	**Broche de agilidad (bate de béisbol)**
Noquea a 30 o más rivales en un combate de asalto infinito	Recuerda que sólo tienes una vida. Escoge a los jugadores más fuertes y pesados.	**Fire Stingray**
Juega 5 veces a Smashventura	No hay atajos que valgan. 5 veces son 5 veces.	**Rayo horizontal Niv. 2**
Desbloquea todos los escenarios	En la sección escenarios de esta guía te decimos cómo.	**Trofeo Isla Tórtimer**
Supera las 10 horas colectivas de juego (tiempo total por n.º de participantes)	Tú y tus amigos debéis pasar las 10 horas de juego en modo online.	**Trofeo Knuckle Joe**
Gana 10 o más combates con Samus	Usa a la famosa cazarrecompensas de Nintendo en al menos 10 combates Smash.	**Casco de Samus**
Obtén 15 ataques especiales diferentes	Los puedes recopilar fácilmente en la senda del guerrero.	**Broche de agilidad (imán de bolas Smash)**
Obtén 5 indumentarias diferentes	Procura que te toquen las llaves inglesas mientras recopilas objetos en la Senda del guerrero.	**Yelmo espartano**
Noquea a 300 o más rivales.	Los noqueos son acumulables. No dejes de echar combates Smash.	**Broche de poder (golpes críticos)**
Juega a Béisbol Smash con 15 o más personajes	Repite en este divertido juego con un mínimos de 15 personajes.	**Broche de poder (bateo relámpago)**
Crea 8 o más luchadores Mii en el taller de personajes	Crea un mínimo de 8 personajes Mii.	**Chistera**
Obtén 10 gorros diferentes	Completa la senda del guerrero o juega al modo cazatesoros para tener más oportunidades.	**Armadura medieval**
Completa el modo Leyendas de la lucha en nivel Normal	La cosa se complica un poco. Reserva la recuperación de energía para los 5 últimos combates.	**Trofeo Medusa**
Juega 8 o más horas	A estas alturas ya habrás cumplido este desafío	**Meloetta**

Desafíos

Desafío	Consejo	Premio
Completa la senda del guerrero con intensidad 9,0 o superior	Te enfrentarás a Master Core en modo gigante. Golpea siempre su cabeza cuando deje de atacar.	Trofeo Guardianes
Lanza el saco a 1000 metros o más en Béisbol Smash	Golpea el saco con el Smash lateral de Little Mac para provocar un mayor daño antes de lanzarlo por los aires.	Maza de hierro Niv. 3
Gana 20 o más batallas finales de Smashventura	No importa si es con el mismo personaje.	Ciclón doble Niv. 3
Personaliza a 10 luchadores en el taller de personajes	Prueba distintas posibilidades de combinación.	Broche de protección (defensa aérea +)
Consigue una puntuación de 50 o más en el asalto antagónico	Noquea a tu rival siempre que puedas para que sume más puntos que tú.	Recuperación Niv. 3
Noquea a 110 o más rivales en el asalto de 3 min	No pares de moverte y realiza ataques Smash sin parar.	Broche de protección (curación en cuclillas)
Obtén todos los gorros, indumentarias y todos los ataques especiales	Puedes obtenerlos en todos los modos de juego, excepto combate Smash, y superando los desafíos.	Trofeo Vicky
Destruye 3000 bloques en el modo Cazatesoros	Son acumulables, así que sólo tienes que jugar varias partidas seguidas.	Cacahuetola explosiva (movimiento Diddy Kong)
Completa la senda del guerrero con todos los luchadores	No importa el nivel de dificultad.	Trofeo Crazy Hand
Supera el asalto contra 100 en un tiempo máximo de 3 minutos	No dudes en recurrir a aquellos jugadores con mayor potencia.	Sabl salvaje (movimiento Marth)
Camina más de 50km (cuentan los pasos de todos los personajes)	Lo más rápido y práctico es que juegues en el modo Smashventura.	Broche de poder (rapidez a pie +)
Supera el asalto contra 10 en 20 segundos o menos.	Con Little Mac o Captain Falcon no debería ser demasiado complicado.	Broche de protección (Smash rápido)
Haz un combo de al menos 400 golpes en el entrenamiento (entre todos los personajes)	Ten en cuenta el truco de las bombas inteligentes.	Broche de agilidad (salto +)
Completa el modo Leyendas de la lucha con todos los personajes	Es cuestión de echarle paciencia.	Corona real
Destruye todas las dianas rojas en Bomba Smash	Procura destruir la estructura siempre de arriba abajo.	Traje steampunk
Consigue un récord total de 15.000 m. en Béisbol Smash entre todos los personajes	Esto está tirado si sigues los consejos que te damos en esta guía. Además es entre todos. ¡A batear!	Trofeo Saco de arena
Consigue 500 o más trofeos distintos	Piensa en lo bonita que va a quedar tu exposición.	Trofeo Luigi (con la Succionantes 5000)

DESAFÍO	CONSEJO	PREMIO
Supera el asalto contra 10 en modo Individual con todos los personajes	Aquí nadie se libra.	**Trofeo Kat y Ana**
Consigue al menos 200000 puntos en Bomba Smash	Usa preferiblemente a espadachines para tener mayor control sobre la dirección de la bomba.	**Puño explosivo (movimiento Mario)**
Supera el asalto contra 100 en modo Individual con todos los luchadores	Venga hombre, son sólo 48 veces de nada.	**Trofeo Shadow**
Supera las 50 horas colectivas de juego (tiempo total por n.º de participantes)	Tus y tus amigos tendréis que quedar más a menudo.	**Trofeo Color TV-Game 15**
Gana con todos los luchadores la batalla final de Smashventura	Tienes que aprovechar las cualidades de cada jugador para cada una de las diferentes pruebas.	**Mezcolanza Niv. 3**
Salta más de 10 km (cuentan los saltos de todos los personajes)	Usa los muelles repartidos por el escenario de Smashventura o las cuerdas del Cuadrilátero.	**Supersalto Niv. 3**
Juega a Bomba Smash con todos los personajes	Ya sabes, haz que todos tus personajes se enfrenten a este reto.	**Trofeo Bombardero**
Noquea a 20 o más rivales en StreetSmash haciendo que se choquen entre sí	Ya no te vale sólo con el modo entrenamiento, tendrás que echar un ojo cuando haya alguien conectado.	**Trofeo Koopa verde**
Haz un combo de al menos 100 golpes en el entrenamiento	Coloca varias bombas inteligentes alrededor del enemigo y haz que exploten entre sí.	**Traje protector**
Juega 20 o más horas	Para entonces ya serás todo un experto.	**Corona de princesa**
Noquea a 4 o más rivales en un combate de asalto intrépido	Espera a recibir varios golpes con Little Mac y suelta su golpe K.O.	**Gorro león**
Completa el modo Leyendas de la lucha en nivel Difícil	Si llegas a las últimas tandas habiendo reservado algún objeto de recuperación, lo tienes pan comido.	**Trofeo Nintendoji**
Noquea a 1000 o más rivales	Juega varias partidas Smash a 1 vida e impulso x 2.0.	**Broche de poder (lanzamiento arriba +)**
Noquea a 2 o más rivales en un combate de asalto intrépido	Recurre a los ataques Smash y no dejes de defenderte. Escoge personajes fuertes y pesados.	**Broche de protección (escudo perfecto explosivo)**
Noquea a 200 o más rivales en un combate de asalto infinito	Combina varios ataques Smash y procura protegerte de vez en cuando.	**Anillo repulsor Niv. 3**
Consigue todos los objetos que puedes usar en Smashventura	Recórrete todo el escenario y no te olvides de los cofres.	**Gorro Corona de príncipe**
Completa el modo Leyendas de la lucha con 15 luchadores distintos	Escoge a tus 15 personajes favoritos y enfréntate a los clásicos de Nintendo.	**CD All-Star Rest Area**
Consigue 600 o más trofeos distintos	Recuerda que surgen de manera aleatoria simplemente jugando.	**Trofeo Alfredo**

MODOS DE JUEGO

SMASH

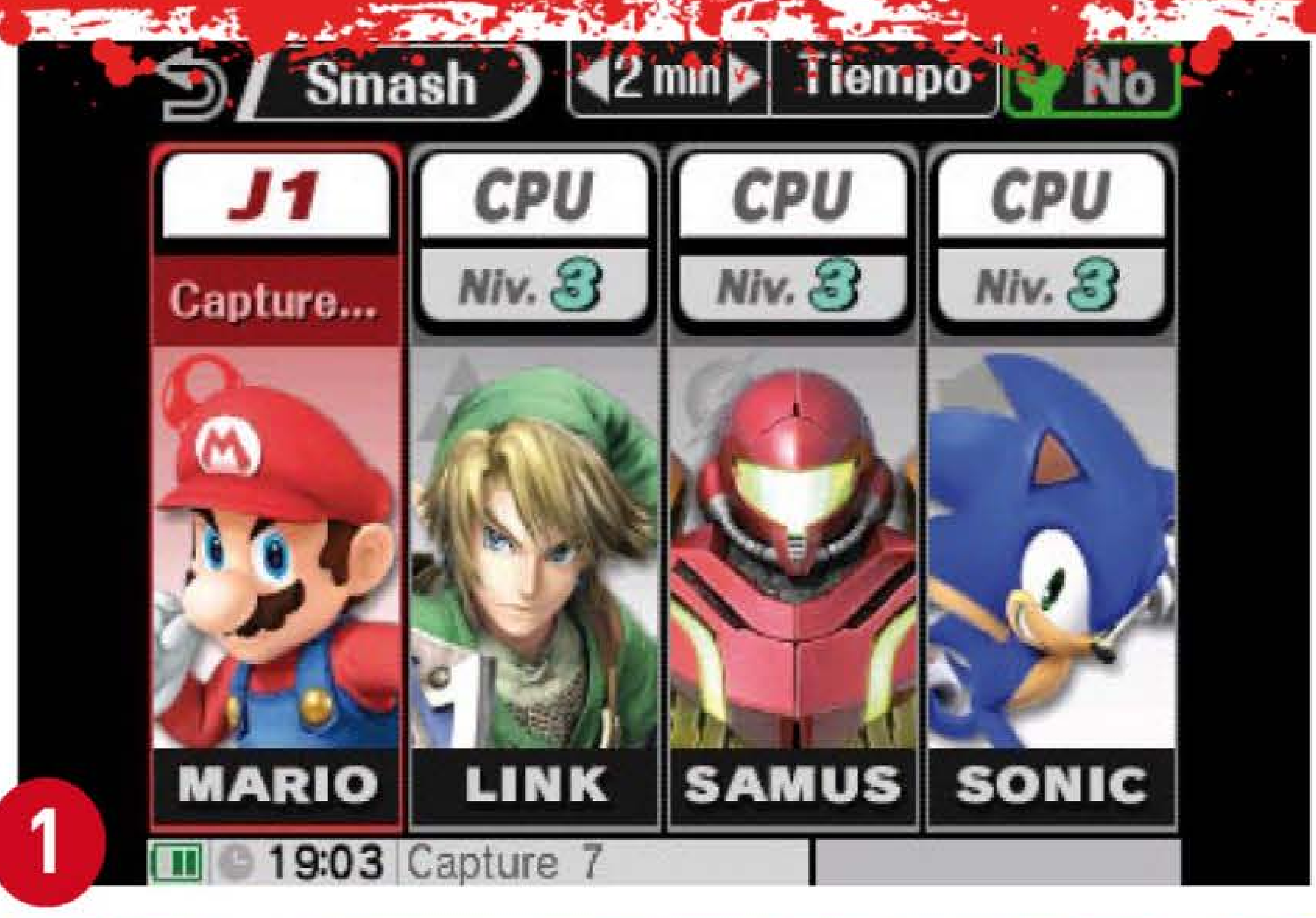
En este modo, una de las estrellas del juego, puedes disputar **batallas individuales** o en **multijugador local** contra otros jugadores que tengan Nintendo 3DS y una copia de Super Smash Bros 3DS 1.

Dispones de **reglas configurables** para los combates, pudiendo elegir el modo de juego por **tiempo** (hasta un máximo de **99 o infinito**), o por vidas **(hasta 99)**. También puedes escoger si quieres jugar con objetos o no, así como seleccionarlos individualmente.

Además, dispones de **reglas adicionales**, que se desbloquean cuando consigues **200 noqueos en el modo Smash**. Las reglas adicionales pueden modificar parámetros tales como: tiempo (tiempo máximo en un combate por vidas); desactivar el medidor de daño de la pantalla inferior; penalización a jugadores que se autodestruyan en combate por tiempo; o fuego amigo, donde puedes elegir si tus golpes dañan a los jugadores de tu bando en la batalla por equipos.

SMASHVENTURA

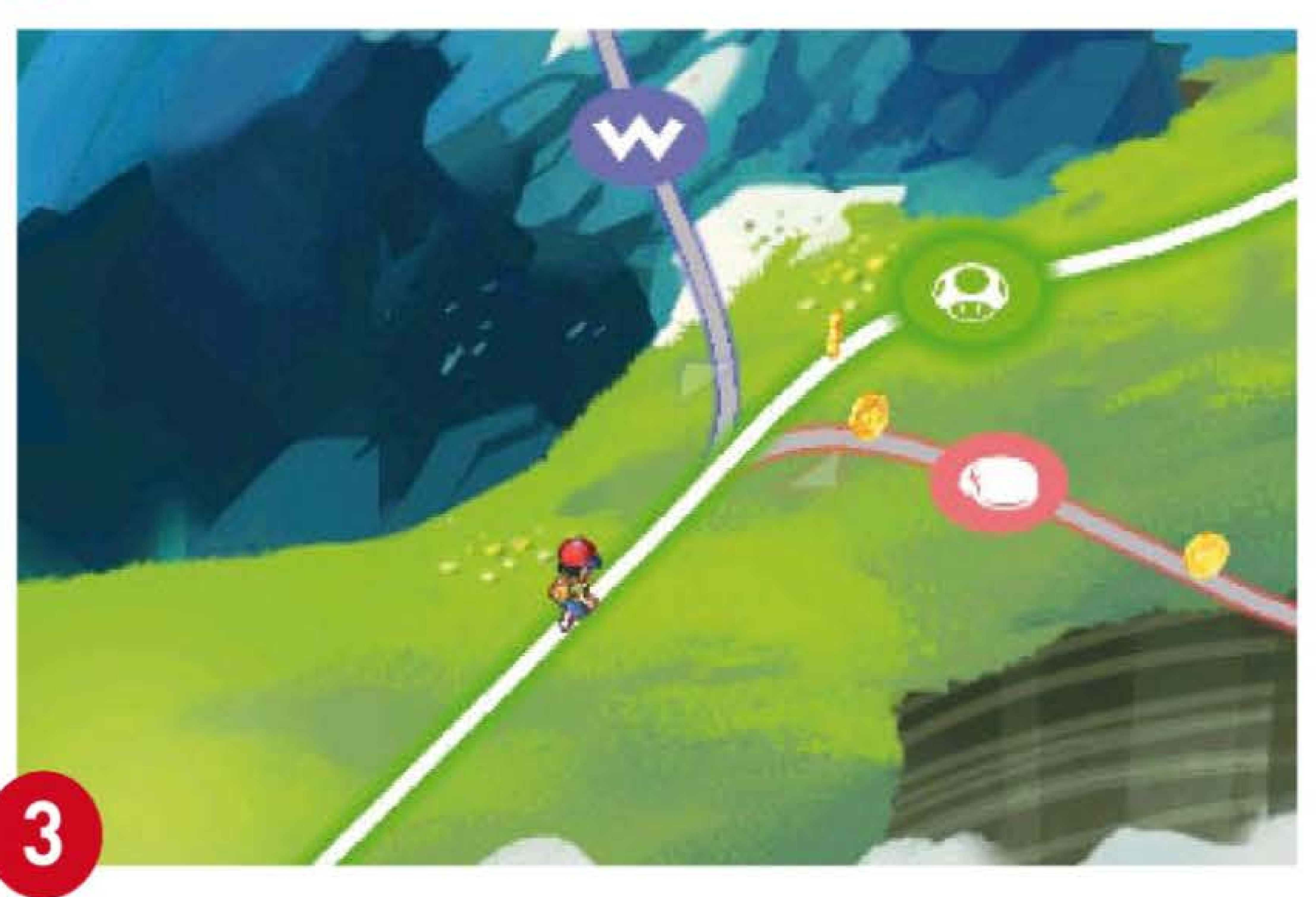
Este modo de juego consta de dos partes. La primera de ellas consiste en recoger objetos y mejoras a lo largo de un extenso escenario repleto de enemigos antes de que acaben tus **5 minutos** de tiempo límite. Acto seguido, pasarás a la segunda fase que consiste en una de **las 17 batallas finales** donde deberás hacer uso de todas las mejoras obtenidas en la fase anterior: velocidad, salto, ataque... 2



1

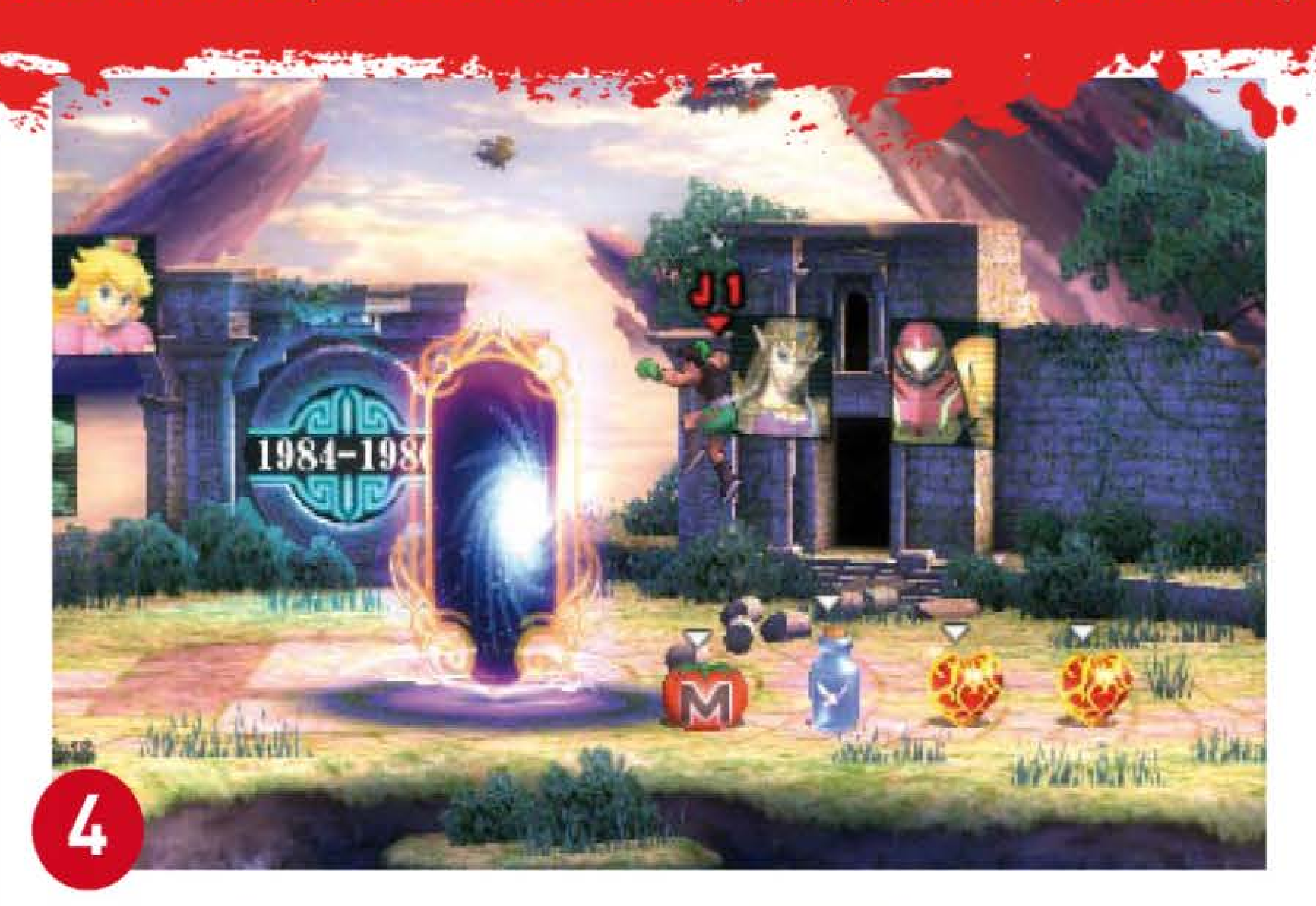


2


3

Describimos cada modo de juego, qué tipo de mecánica y reglas te encontrarás y qué objetivos debes cumplir. Además te damos claves y consejos para que ninguna sorpresa te arruine la diversión. Atención al modo Cajón de Sastre, sobre todo a las opciones Béisbol Smash y Baúl, que van repletas de sorpresas...





4

Asalto contra 10
Asalto contra 100
Asalto de 3 min
Asalto antagónico
Asalto infinito
Asalto intrépido
Asalto

5



CAJÓN DE SASTRE

- La senda del guerrero: Escoge tu personaje y el nivel de dificultad que creas conveniente. A continuación, tendrás que ir superando **cinco combates** con varios caminos a escoger, siendo el rojo el más difícil y el color verde el más fácil (3). Una vez consigas pasarte todas las fases, te enfrentarás al jefe final del juego: **Master Hand.**
- Leyendas de la lucha: Aquí te enfrentarás contra varios enemigos al mismo tiempo en 7 tandas, formadas por un grupo de personajes perteneciente a distintas épocas de la historia de Nintendo. Entre cada tanda, hay una zona de descanso (4) con 4 objetos para recuperar salud, pero dosifícalos porque no se reponen.
- Estadio: Aquí podrás escoger entre **tres modos de juego:**

Asalto: Un combate con el personaje que tú elijas contra un número determinado de **adversarios Mii**. Hay un total de 6 tipos de combates distintos: Asalto contra 10, Asalto contra 100, Asalto en 3 minutos, Asalto antagónico, Asalto infinito, y Asalto intrépido (5).

Bomba Smash: Tienes **10 segundos** para conseguir la mayor puntuación posible destruyendo una estructura repleta de dianas (al estilo del juego Angry Birds, vaya). Procura aumentar el índice de daño de la

MODOS DE JUEGO

bomba antes de que se agoten los 10 segundos y acto seguido realiza **un ataque smash** para lanzarla lo más lejos posible. Si destruyes todas las dianas, te darán un bonus por conseguir el 'Perfecto' 6.

- Béisbol Smash: Parecido en ejecución al modo Bomba Smash, pero más sencillo porque solo se trata de **mandar el saco lo más lejos posible**. Si quieres mejores resultados, trata de aumentar el índice de daño por encima del 100% y golpea el saco con el extremo del bate 7.
- Baúl: Aquí aguardan el resto de contenidos del juego, que son muchos: desde ver los **trofeos** hasta las **imágenes y vídeos** que guardes, así como escuchar melodías en la sección Fonoteca. También hay un registro con todas **tus estadísticas** en el juego, y una sección de **consejos** bastante útil que te ayudarán a mejorar tu técnica (¡los agradecerás un montón en el modo Smash Multijugador). Y no nos olvidemos la opción **Cazatesoros** que es la que realmente nos interesa aquí. Se trata de un **minijuego** que te permite obtener diversos premios. Debes pagar con goldones el tiempo que quieras jugar. A continuación, lloverán varias cajas, piedras y explosivos, los cuales al ser destrozados te darán puntos. Si consigues suficientes, entrarás en la fase **Desmadre** 8, en la cual caerán los premios. Si te eliminan, o los bloques se apilan suficiente tiempo, la base caerá, cayendo todo (premios incluidos) al vacío.



6



7



8

SECRETOS EXTRA





¡Guau! ¡Me están entrando ganas de ir a nadar un rato!

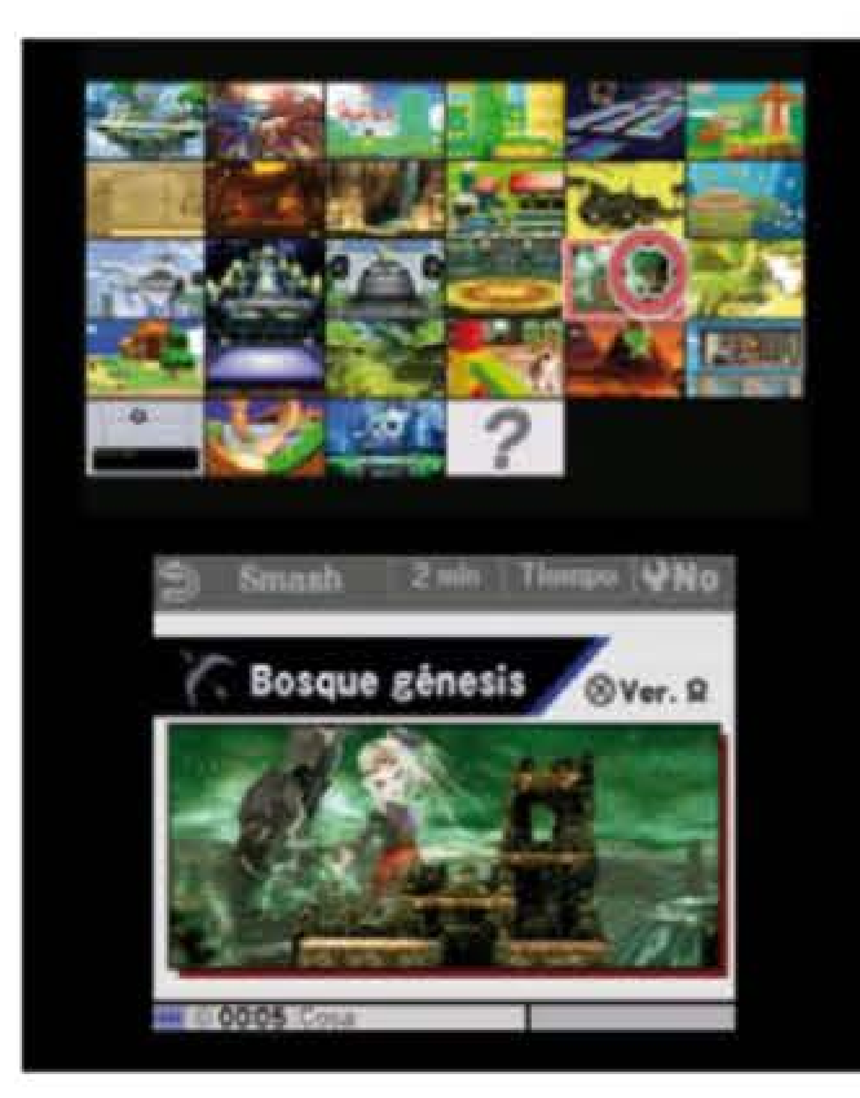
LUCHADORES DORADOS

Ve al escenario Pradera Monetaria y cosigue 100 monedas para que tu personaje se vuelva temporalmente dorado. Aumentarás tu potencia de salto y tu fuerza.

CONVERSACIÓN DE STAR FOX

Combate con Fox o Falco en el escenario de Corneria y pulsa rápidamente la cruceta de dirección de tu consola. Mantendrás una palabras con el equipo Star Fox.

MÚSICA ALTERNATIVA



Pulsa R en el menú de escenarios para cambiar su música de fondo. Verás que la sombra de la imagen cambia de color al pulsar el botón.

MÚSICA MENÚ 2 (MELEE)

Disponible cuando desbloquees todos los personajes ocultos (ve a la sección personajes de esta guía).

MODO LEYENDAS DE LA LUCHA VERDADERO

Una vez que hayas desbloqueado a todos los personajes secretos del juego (ve a la sección personajes de esta guía) podrás enfrentarte a ellos en el verdadero modo Leyendas de la Lucha, pero no antes.



TROFEOS DE PERSONAJES (LA SENDA DEL GUERRERO)

Cada vez que superes el modo La senda del guerrero con un personaje nuevo por primera vez, obtendrás un trofeo personal de ese mismo luchador.



BOWSER & FAMILY

Escoge a Bowsy en el menú de selección de personajes. Si además pulsas L/R verás que, en vez de cambiar su aspecto, puedes elegir al resto de los hijos de Bowser: Larry, Roy, Wendy, Iggy, Morton, Lemmy y Ludwig.


LEGO
BATMAN 3
MÁS ALLÁ DE GOTHAM
7
www.pegi.info
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4", "PS3" and "PSVITA" are trademarks of the same company.
LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM ©2014 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. All rights reserved.
CONTENIDO EXCLUSIVO
PS4
También disponible en PSVITA y PS3